GUIDE BOOK SERIES

フロントミッション セカンド ガイドブック "FRONT MISSION 2" Guide Book

DigiCube

FRONT MISSION 2

フロントミッション セカンド™

In 2012 A.D. Alordesh soldiers, in their small republic of O.C.U. deploring their motherland crisis, made resistance to their leaders. They named themselves "Revolutionaries", and declared their independence...

"FRONT MISSION 2" Guide Book



SQUARESOFT

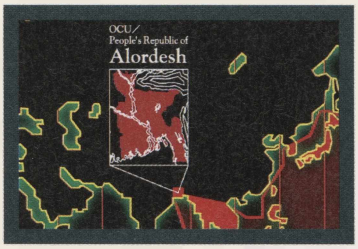
PlayStation

FRONT MISSION 2
Guide Book CONTENTS

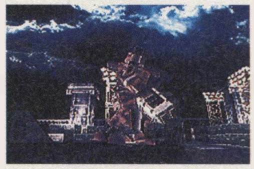
Cover Graphics
Visual Produce: Masakazu Kakinuki (DigiCube)
Art Direction: Tadashi Shimada (Banana Studio)
Design: Tadashi Shimada, Norie Kadokura (Banana Studio)
Photography: Hiroshi Shibaizumi, Shouji Otake (Hand Made)
Hair & Make-up: Miki Konno (Earth Word)
Model: Isha Wade
Model Co-ordination: K&M Promotion
Text: Dynamite Inoue

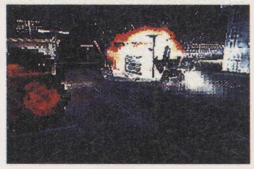
―――― What are you gazing at ?

各メディアが報じる アロルデシュ 革命軍の蜂起












Daily Alordesh

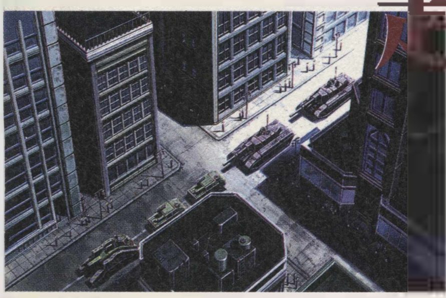
Since 2014

June 25, 2102

TEL +2-65409-39

Armored Mob Rules.

Text by Bruce Campbell



西暦2102年6月12日、東南アジアのアロルデシュ人民共和国において、ヴェン＝マッカージェ中佐の主導による軍事クーデターが勃発した。蜂起の日から4日を過ぎた今日、これまでの経緯を振り返ると共に、各メディアが報じたクーデターの現状、そして各国の政府公式見解を検証し、このクーデターの意義と共同体の在り方について考えてみたい。

（2102年6月16日に緊急発売されたECイギリスの週刊誌『ユーロサンズ』号外よりクーデター特集の一部を抜粋）

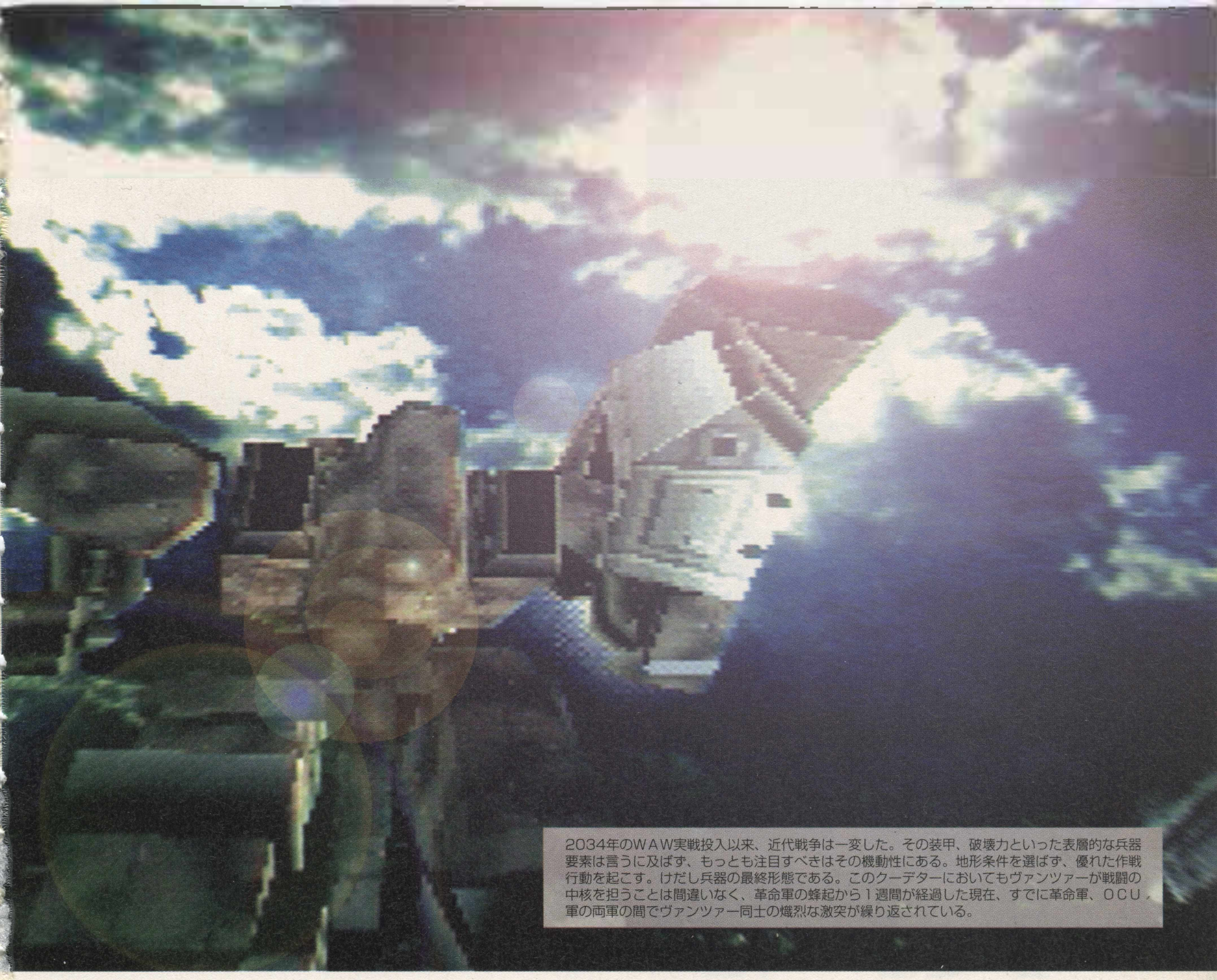
今回のクーデターの是非について、各国のマスコミはこぞって自国寄りの見解を説いている。しかし、こういった国際問題を検証するうえで、ＯＣＵの報道、また対立感情をあらわにしているＵＳＮの報道を鵜呑みにしていては、このクーデターの真の姿を見失ってしまうだろう。そこで、ＥＣイギリスという第三者的な立場から、本誌ユーロサンズが完全中立的記事をお届けするものである。

軍事蜂起までの経緯

そもそもアロルデシュという国は、他国の援助なくしては成立しえない貧困な小国であった。しかしこの国がまだバングラデシュであった時代、ＯＣＵ資本により工業が急速に発達し、一時は「連合工場」と称されるまでになったのである。ところが軍事需要が落ち込むと見るや、外国企業が国内から撤退し始めた。やがてＯＣＵ資本の企業までが撤退を決定する段に至って、急成長国バングラデシュの窮乏の歴史が始まるのである。その後はＯＣＵ加盟を条件にＯＣＵから再び援助を獲得し、加盟を期に国名を現在のアロルデシュに改めたが、民衆の生活は一向に向上しなかった。

「今日のＯＣＵの急成長の影には、アロルデシュの様な隷属国とも言える存在がある。しかし第２次ハフマン戦争終了後の経済危機の際、ＯＣＵはこれらの国の切り捨てを計った。今、ＯＣＵはそのツケを払う時が来ている様だ」アロルデシュの革命に際し、ＵＳＮの経済評論家ピーター＝プラインズ氏が今月15日に発表したコメントである。氏は反ＯＣＵ感情の強いＵＳＮの人間ではあるが、これこそがもっとも民衆感情を表しているのではないだろうか。

アロルデシュ国民の中には、「アロルデシュを一方的に工業国に変え、そしてその軍需産業国としての価値が薄れた時、またもや一方的に捨てた憎むべきＯＣＵ」との意識が根強い。さらに救いがたいことに、ＯＣＵはアロルデシュの加盟後、これといった救済措置を行っていないのだ。こんな経緯を踏まえてしまえば、国民の反ＯＣＵ感情は高まって当然と言えよう。ＯＣＵに加盟していることで外国資本に国を根こそぎ荒らされてしまうことを危惧する声も少なくない。そう、クーデターの要因は充分すぎるほど存在するのだ。革命軍の首謀者、ヴェン＝マッカージェ中佐は革命軍の蜂起にあた



2034年のWAW実戦投入以来、近代戦争は一変した。その装甲、破壊力といった表層的な兵器要素は言うに及ばず、もっとも注目すべきはその機動性にある。地形条件を選ばず、優れた作戦行動を起こす。けだし兵器の最終形態である。このクーデターにおいてもヴァンツァーが戦闘の中核を担うことは間違いなく、革命軍の蜂起から1週間が経過した現在、すでに革命軍、OCU軍の両軍の間でヴァンツァー同士の熾烈な激突が繰り返されている。

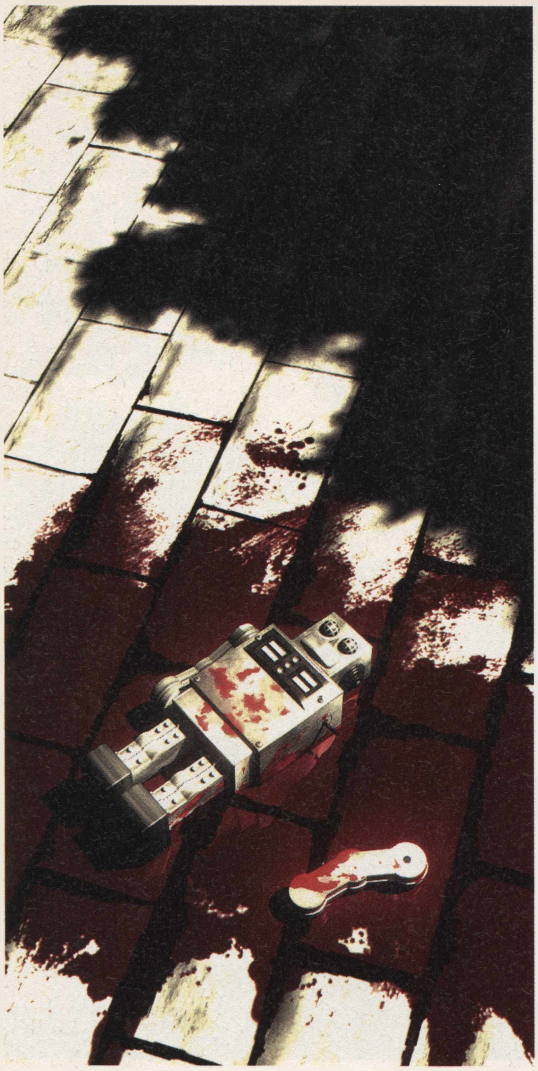
り、こう声明を残している。「我が国は、これ以上OCUの支配の元にいるべきではない。このままでは、我々はOCUのために魂まで吸い尽くされてしまうだろう」、と。これは中佐なりに祖国の窮状を嘆いたうえでの、国民の気持ちを代弁したものだといえるだろう。ただし、OCUばかりを非難するのは早計である。

武力行使に上がる非難の声

いかにアロルデシュ国民が切に独立を望んでいたとしても、今回の革命軍の行為は、軍部の独断による原始的な武力行使である。その点を非難した報道は、主にOCU資本の系列メディアに多く見られるのだが、一部の中立国家の間でも囁かれる点は見逃せない。

まず、明らかにOCUの立場で報道したメディアに目を向けてみよう。以下に引用したのは、オーストラリアの国営ニュース番組、『VOICE OF OCEANA』の報道だ。「マッカージェ中佐はアロルデシュをOCU加盟前の混沌とした状態に戻そうとしているに過ぎない。これは革命ではなく、無知なまま昇進してしまった若い将校が起こした“反逆”という大きな過ちである」。この例は極端にしても、中立の姿勢を保つアロルデシュの英字新聞「デイリー・アロルデシュ」もその特集記事を、「革命軍は自らが行った血の粛清を“必要であった”と明言した。これ以上犠牲者を出さないためにも、OCU政府は一刻も早く革命軍と交渉のテーブルにつかなくてはならない」と、現状を憂慮する内容で結んでいる。内容において若干の相違はあるが、EC政府やザーフトラ共和国政府、及び両国のメディアの見解も、この『デイリー～』誌とほぼ同様のものだ。

なお、OCUと対立関係にあるUSN側の報道では、クーデターの是非よりもOCUの東南アジア諸国政策に対する非難が大半を占める。「今回の事件はOCUという共同体の脆弱さ、政策の不透明さが引き起こした悲劇である。我々は、関わった者すべてが犠牲者とも言えるこの事件の成りゆきを見守るしかない」とは、『USN TODAY』が報じたニュースの一節だ。ある意味核心を突いているかもしれないが、それにしては論点がおかしいように感じないだろうか。「犠牲者」の存在に目もくれず、ただOCUを非難したがっているだけと邪推されても仕方ない論調である。



Chase the truth
and get survived.

真 実 は 戦 い の 中 に あ る

革命を見守る国民の目

これまでの記事を総括すると、世論はおおむね以下の２つに大別できることに気が付くだろう。一方はＯＣＵのこれまでの行為にこそ問題があり、今日でなくともいずれはこの日を迎えたであろう、といった点を指摘する声。もう一方は軍部の独断により、犠牲をともなう武力行為で独立しようとした点を非難する声だ。こうして報道をまとめてみる限り、本誌は「独立のための蜂起」自体は是認されている、という結論に至った。

しかし、今回のクーデターの最大の被害者であり、また最大の主役となるのはアロルデシュの国民である。民衆の意志こそが、他のどんな意志よりも尊重されるものだ。この点を踏まえて取材してみたが、本誌の調査では、およそ大半の国民にとって、革命はやはり支持されていた。先にも述べたとおり、国民は独立を渇望しているのである。ＯＣＵに対して堂々と敵意を見せている、バーグ運輸のサリバシュ・ラブラ社長を英雄視する向きもあるほどだ。ラブラ氏には武器密輸の疑いがあり、ＯＣＵ軍の要注意人物と目されているが、住民の支持は厚い。しかし、ラブラ氏はクーデター翌日の13日、革命軍の武力行使に際し、対抗運動の意志を表明している。ラブラ氏は独立推進派の最右翼であり、その氏が革命軍と対抗するという事実に驚きは隠せないが、これはラブラ氏は軍隊による武力蜂起ではなく、国民の手から革命の火を灯したいという意志の現れのようだ。果たして当事者である国民にとって、どちらが幸福なのであろうか。答えは、すべてが終わった後、歴史が証明するだろう。

真実は、時として戦いの中にしか見出せないものだ。今回のクーデターは、我々が学ぶべき多くの教訓を示唆してくれた。我々はこの悲劇から、国家共同体の在り方、国民としての自立意識、そしてなぜ軍事衝突という最悪の事態を迎えてしまったのかを学び、同じ過ちを繰り返さぬよう後世に正しく伝える義務がある。そしてそのために、このクーデターの中に存在する真実を見出さなければならないのだ。その真実が、クーデターを是認するものかどうかは、今後の展開から知ることができるだろう。…この原稿を、戦火の絶えない世界への警鐘としつつ、今日はペンを置くことにしたい。

chapter:01

より現実世界に近いリアルな設定をモチーフに、

キャラクターの人間臭さを演出する『ＦＭ２』。

これから紹介する18人のメインキャラクターは、

みな、戦争という血生臭い世界を生き抜いている。

しかし、戦争を金儲けの手段としか考えていない

人間たちとはどこか違う、悲しみの色に包まれている

――…誰よりも豊かな生活を望むのに、

――…そして、誰よりも平和を望むのに、

彼らはなぜ、戦いの舞台に足を運ぶのだろうか……。

Character File



◆OCU海防軍

DATA

アッシュ＝ファルーク　25歳
ＯＣＵ海防軍総海部伍長
身長：178cm　体重：75kg

かつて祖国で少尉に昇進するも、ＯＣＵ軍の下士官として祖国と戦火を交える身となった悲しき運命を背負う男

Ash Faruk

母国であるアロルデシュの陸軍に所属していたが、少尉まで昇格したのち、なぜか除隊。後年改めてＯＣＵ軍に志願入隊している。母国の軍隊を辞めた事情に関しては、彼に親しい仲間でも知らないようだ。そんな過去に起因してか、どこか影を感じさせる青年で、どちらかというと普段は寡黙なほうである。現在はＯＣＵ海防軍に籍を置き、第41上陸機動部隊「マディオッターズ」に所属。任務地は何の因果か、故郷アロルデシュのリミアン駐留基地であった。すなわち、彼にとっての今回のクーデターは、自分の母国の人々を討つための戦いとなるわけだ。性格はやや人が良すぎるきらいがあり、周囲を心配させているが、正義感と責任感が極めて強い。誰からも信頼される人柄の持ち主である。

STOCK OF KNOWLEDGE

01

軍隊における階級とは

階級とは一般に、軍隊内での指令系統の優先順位を示すものである。参考までに、現代軍隊社会における階級制度を簡単に紹介してみよう。なお、以下に挙げるのは陸軍を例にしたもので、海・空軍や日本の自衛隊は多少異なってくる。
【士官】上から順に将官、佐官、尉官と構成され、これらを総じて「士官」、ないし「将校」と称する。各位は例えば佐官なら大佐、中佐、少佐といったように3段階の役職が存在し（軍隊によっては「少」の下に「准」位もある）、無論「大」の権限が最大となる。ちなみに士官学校を卒業した者は、普通少尉に任官

Joyce S. Whitfield

DATA

ジョイス＝S．ホイットフィールド 26歳
ＯＣＵ海防軍総海部1等総兵
身長：180cm　体重：80kg

ＯＣＵオーストラリア出身。金髪、碧眼の優男で、その整った容姿から想像できるように自他ともに認めるプレイボーイだ。もっとも、気に入った女性に片っ端から声をかける節操のなさが災いしてか、最近は女性隊員の人気も落ちてきたようである。

性格的には陽気でお調子者、加えて自信家で直情的と、よくも悪くも子供っぽいタイプ。さらには短気な面も併せ持っており、どうにも欠点の目立つ人物のようだが、義理堅くて人情深い一面もある。いわゆる「憎めない存在」といったところだ。アッシュとは同じ部隊の上司と部下（ジョイスが1階級下）という間柄だが、共に階級を気にする性格ではないため、２人は同じ部隊に配属されて以来の大の親友である。

**陽気でお調子者の
自他ともに認めるプレイボーイ
女グセの悪さは折り紙付きも
最近は女性隊員にソッポを向かれ
女ひでりの２枚目半**



◆ＯＣＵ海防軍

されるの実戦経験の長い下士官の上に若い将校が多いのはそのためだ。逆に言えば、下士官出身で将校になるのは非常に困難だということになる。
【准士官】一般に准尉と曹長のことを指す。士官と下士官の間の階級である。
【下士官】曹長の下に軍曹、伍長と続く。この下に続くのが一等兵などの一般兵だ。小隊長などの最小単位での指揮官位には、普通これらの下士官があたる。現代軍隊では小隊単位の隊長には最低でも准士官以上が就くが、各隊の少数化が進んだ22世紀の軍隊では、下士官がその任に就くこともあるようだ。



ヴァンツァーを駆っては
一流の使い手だが
気丈な物腰の影に見え隠れする
女性らしさと優しさ
そして戦場と隣あわせの
「死」への恐怖――

ＯＣＵオーストラリア出身。2012年の軍隊社会では、しばしば最前戦のヴァンツァー乗りに女性の姿が見かけられるようになった。エイミアもそんな１人である。女性だからといって操縦の腕で男性隊員に劣ることもなく、特に彼女の実力は仲間内でも高く評価されている。また、元輸送機のパイロットであるため、航空機にも通じた得難い存在だ。

どちらかといえば可愛い風貌に似合わず、性格は男勝りで勝ち気。しかしそれは、男だらけの軍隊にあって蔑視されないようにしようという彼女なりのスタイルである。実際は気が弱く、可能な限り危ない橋は渡りたくないというタイプ。しかし、その気弱な性格のせいか、どうも周囲のペースに巻き込まれてしまうことが多いようだ。いくら一流のパイロットとはいえ、本来はあまり軍人向きではない性格だと言えるだろう。

DATA

エイミア＝マッカラム　25歳
ＯＣＵ海防軍総海部１等総兵
身長：165cm　体重：56kg

◆ＯＣＵ海防軍

Amia McCalum

Griff Burnam

◆OCU海防軍

DATA

グリフ＝バーナム　32歳
ＯＣＵ海防軍総海部軍曹
身長：182cm　体重：106kg



家系はドイツ系だが、生まれはハフマン島。ところが国籍はＯＣＵオーストラリアで、現在の任地はアロルデシュ、そして妻は日本人という、国際色豊かな経歴を持つ。軍隊歴は長いが、12年前の第２次ハフマン紛争では派遣された直後に戦争が終結したため、実戦経験自体はほとんどない。輝かしい軍功こそないものの、アロルデシュに来る前はＯＣＵ日本の福岡でヴァンツァー教導隊に所属していたこともあり、パイロットとしての腕はなかなかのようだ。

性格は豪快、陽気で面倒見がよく、皆の兄貴分として慕われている。家庭にあっても良き夫、良き父親であるようだ。家に帰れば愛する妻と２人の子供が待つだけに、生への執着は人一倍強い。しかし決して友情を軽んじることはなく、義理堅い一面も持っている。

妻の前では良き夫
子供の前では良き父親
仲間の前では良き兄貴
その広く逞しい双肩に
愛しき家族の未来を乗せ
過酷な戦場を力強く生き抜く
愛すべき好漢

Thomas Norland



DATA

トマス＝ノーラント　47歳
ＯＣＵ陸防軍大尉
身長：175cm　体重：85kg

ＯＣＵオーストラリア出身。ＯＣＵ陸防第１軍第89機動大隊「ダル・スタッグス」所属。ラマンストン駐留基地に勤務。前線指揮官としての腕は素晴らしく、世界の主だった戦いで数々の武勲を挙げた。その行動は冷静にして的確であり、部下の絶大な信頼を得ているようだ。第二次ハフマン紛争では機動大隊の中隊長も務めている。しかし出世願望はまるでないようで、士官学校出にも関わらず、いまだに大尉に留まっている。もっとも、汚職疑惑が多いのも出世を妨げた要因であるようだ。その疑惑とは武器や食糧の横領、横流しなどが軍に起訴されたものであるが、すべて証拠不十分で無罪となっている。

その紳士然とした風貌とは裏腹に、性格は非常に明るく、妙に軽いジョークを好む。人を笑わせてばかりいるような、つかみどころのない人物だ。

堅苦しい制服軍人より
前線で命をかける道を選び
名誉のために忙しく生きるより
ただ今日を楽しく生きる
口にするのは気の利いたジョーク
それが人生の達人ってもんさ

◆OCU陸防軍

優れた判断力を持つ
寡黙でクールな謎多き男
誰にも見せない
感情を押し殺した仮面の下で
戦士は何を思うのか…

　オーストラリア人と東南アジア系のハーフであるためか、どこかエキゾチックな雰囲気を漂わせるトマスの部下。ヴァンツァーパイロットとしてはごく平均的な技量だが、常に冷静で優れた判断力を持つ。数年前にその能力を買われて少尉への昇進が決まっていたが、なぜか昇進を辞退している。

　普段の彼は無口・無表情で、ほとんど感情を表に出すことがない。良く言えばクールだが、見方によっては面白味のない人間とも取れるだろう。しかしそのクールさと、長身で引き締まった体型、そして整った目鼻立ちから、女性隊員の憧れの的となっているようだ。こんなストイックなイメージの強いロッキーが、まるで性格が異なるトマスやロズウェルと好んで連れだっているのを不思議がる者も多い。よほどウマが合った、ということなのだろう。

Rocky Armitage



DATA

ロッキー＝アーミテジ　28歳
ＯＣＵ陸防軍軍曹
身長：190cm　体重：87kg

Roswell Tarana

◆OCU陸防軍



DATA

ロズウェル＝タラーナ　29歳
ＯＣＵ陸防軍１等陸兵
身長：168cm　体重：62kg

　自称イタリア系だが、国籍はＯＣＵ日本。補給部隊の出身であるため、機械整備に精通している。…彼の経歴に関して判明しているのは、僅かにこれだけだ。軍のネットワークにある自分のパーソナルデータを勝手に書き替えてしまっているため、経歴のほとんどが不明なのである。よほど消したい過去があるのだろうか…？
　性格のほうはというと、これがジョイスに輪をかけた女好きで、女性と見るやすぐさま声をかけるフットワークの軽さを誇る。もっとも、ルックスは十人並、しかも歯が浮くようなキザな口説き文句と、大方の予想どおり戦果はさっぱりのようだ。基本的には憎めないタイプで、上司のトマスなどは弟のようにかわいがっている。軽くてだらしないようだが、ここぞの場面では男らしい判断力、行動力を発揮する。実像は芯のしっかりした、骨太な性格の持ち主だ。

妙に丁寧な言葉使いが
トレード・マーク
すべての過去を闇へと葬った
機械整備のエキスパートの
目が追いかけるのは
明日の戦場か女性のお尻か…

◆OCU陸防軍



「軍隊」を熟知していても
「戦争」を知ることのない
教科書上のエリート将校
権力を頼りに
高圧的な指令を下すも
部下の信望は極めて薄い
捕虜救出部隊の司令官

ＯＣＵオーストラリア出身。士官学校を優秀な成績で卒業したのち、堅実に出世を重ねてきた典型的なエリート軍人。第二次ハフマン紛争など、数々の大規模な戦いにも参加してきたが、後方支援部隊の将校であったため、実戦経験は皆無。そのためか前線での作戦立案や行動力には疑問が残る。現在はＯＣＵ陸防第１軍第32機械化連隊長という要職にあり、今回のクーデターに際しては、捕虜となったＯＣＵ軍の人間を救出するべく結成された捕虜救出部隊の司令官も務める。

厳格で規律を重んじる融通の利かない性格で、部下に対する態度は極めて高圧的。中でも情報部員に対しては、実戦兵士ではないという理由だけで軽視する傾向がある。エリートとしての自負がそうさせるのだろうが、部下の評判はすこぶる悪いようだ。

DATA

アンドリュー＝Ｆ．ホードマン　38歳
ＯＣＵ陸防軍大佐
身長：181cm　体重：78kg

Andrew F. Hordman

◆ＯＣＵ陸防軍

Lisa Stanley



DATA

リーサ＝スタンリー　26歳
ＯＣＵ陸防軍情報部情報２課大尉
身長：170cm　体重：52kg

ＯＣＵオーストラリア出身。士官学校を優秀な成績で卒業し、本人の希望どおりに情報部に配属される。その後、主にＵＳＮに対する諜報活動などでの功績が認められ、順調に昇進した。頭脳明晰で冷静沈着、仕事ぶりも文句なしの才女で、上司にも高い評価を得ているようだ。そのため部内でも独立した権限を持つことを許されており、単独ないし少人数での特殊任務に就くことが多くなっている。

任務を遂行することを絶対とするタイプで、怜悧なイメージがつきまとうが、基本的に人柄は良く、部下には慕われている。こと仕事となるとクールで容赦ない性格だが、彼女は自分の職務はそういうものと割り切っているようだ。今回の任務はリミアン駐留基地の調査のようだが、詳細は不明である。

G.D.F.I.A.
OCU Ground Defence Force Intelligence Agency

**戦火広がる敵地に潜入して
諜報活動もすれば
ヴァンツァーを駆って
大立ち回りもやってのける
降りかかる難題を
次々とクールにこなす
ハンサム・レディ**

G.D.F.I.A.
OCU Ground Defence Force Intelligence Agency

DATA
サユリ＝ミツヅカ　21歳
ＯＣＵ陸防軍情報部情報２課少尉
身長：159cm　体重：45kg



あどけない外見からは予想もできない力量と予想どおりの子供っぽさを併せ持つアンバランスな少女

ＯＣＵ日本出身。日本で高校を卒業したのち、まずＯＣＵの陸防軍に入隊した。翌年、ベオグラードにおけるゲリラ事件鎮圧部隊として派遣され、作戦自体は失敗するも撤退時に輝かしい功績を挙げている。帰還後、陸防軍より戦地殊勲賞を受け、３階級特進を果たした。その後は指揮能力を買われ、情報部に転属。それに伴いさらに昇進し、一般兵上がりの20歳将校となった。情報部ではリーザの部下となり、共に諜報活動に従事している。名目上は上司と部下の２人だが、姉妹のような関係だ。

性格は外見そのまま、子供っぽさを色濃く残しており、無鉄砲な行動でリーザにたしなめられることもしばしば。しかし決して浅慮なわけではなく、彼女の行動は優れた指揮センスと行動力に裏付けされている。

◆ＯＣＵ陸防軍

Sayuri Mitsuzuka

STOCK OF KNOWLEDGE
02

戦争の中での情報部の役割

古今東西を問わず、戦争の勝敗を決する最大要素は情報であるといえる。戦力しかり戦場しかり、鮮度と精度の高い情報なくして、勝利を得ることはかなわないと言っても過言ではないだろう。

それでは、現代に当てはめて軍の情報活動の一例を紹介してみよう。活動内容は非常に多岐に渡るが、乱暴に分類してしまうと以下の３つになる。すなわち、１つめは世界各国の軍事・安全保障情報を収集、分析し、それに応じて防衛（あるいは攻撃）計画を立案する。２つめは仮想敵国の動向や兵力などに関係する諸情報を集め、それらへの対処法を研究する。そして３つめが、仮想敵国などの工作員が国内に潜入して活動しているのを、日常的に探り出し、必要ならば摘発することだ。加えて、国家機密の保持も活動内容と考えてよいだろう。いささか大雑把ではあるが、これらが情報部の主な役割である。いずれも国家にとって非常に重要な活動であり、その分危険度も極めて高い。これらの業務のうち、本作における情報部員の役割がどれにあてはまるかは不明だが、物語の中核を担う使命であることは間違いないだろう。



◆アロルデシュ陸軍

愛国心あふれる１人の青年が
その思いの烈しさゆえに
母国を戦火に巻き込んだ
自らが起こした炎に包まれた故郷を
彼はどんな心境で見つめるのか…

DATA

ヴェン＝マッカージェ　26歳
アロルデシュ陸軍中佐
身長：178cm　体重：65kg

アロルデシュ陸軍第１機械化師団長にして、今回のクーデターの首謀者である。その抜群の指揮能力と作戦能力の高さ、そして国内の大会で優勝するほどのヴァンツァー操縦の腕前から、24歳の若さで中佐にまで登りつめた。しかしエリートコースを歩んできたわけではなく、一般兵からの叩き上げである。

真面目で誠実な人格者だが、根は情熱的な性格で、部下の信望は極めて厚い。今回のクーデターは決して野心からではなく、幼少のみぎりから祖国の貧困を目の当たりにしてきたためである。ＯＣＵによって食いつぶされた祖国を救うには、誰かが立ち上がって独立しなければならないと判断したためだ。

Ven Mackarge



STOCK OF KNOWLEDGE
03

歴史に見るクーデターの要因

アロルデシュという国は、国名がバングラデシュであった頃からクーデターの絶えない国である。そもそも、バングラデシュという国自体が、パキスタンから独立するための内戦から成立しているのだ。独立後もクーデターが繰り返され、1997年の段階でも政情は不安定である。こうした独立とよりよい生活を求めての戦いの歴史はアロルデシュと名前を変えても変わることなく、ヴェン＝マッカージェのクーデター以前にも2098年に小規模ではあるが勃発している。

クーデターが起こる要因は多種多様だが、大別すれば①暴力的支配とそれに対抗する勢力の激突　②宗教的対立　③政権移動を狙った権力闘争　④支配層から

DATA

ゴーシュ＝グィアンダ　53歳
アロルデシュ陸軍大将
身長：182cm　体重：72kg

Gorsh Gwianda



高潔にして高圧的な
アロルデシュ軍人の頂点
優秀な軍人として評価した
ヴェンの手にかかり
囚われの身となる

　アロルデシュ軍総司令長官。陸海空すべての軍隊の頂点に立つ、軍人としての最高権力者である。一般兵上がりのヴェンとは異なり、士官学校を卒業して将校から軍人人生を始めたエリート軍人であるためか、極めて高いプライドの持ち主。性格はやや冷酷で、加えて高級軍人にしばしば見られる高圧的な面があり、必ずしも部下に広く慕われる人物ではない。しかし、ヴェンにとっては最大の上司でもあり、軍人として尊敬できる存在だったようだ。
　今回のクーデターに際しては、その立場上もっとも早い時期に捕虜となっている。4年前のクーデター未遂事件でも一時監禁されるという苦渋をなめているが、この時はクーデター自体が早期に失敗に終わったため、僅か数時間ほどで解放されている。

の独立を目的とした民衆の蜂起…などに分類できる。普通軍人が指導者となるクーデターというと、同一支配層の中で起こる権力闘争が主であるわけだが、アロルデシュにおいては若干ニュアンスが違ってくる。ヴェンの狙いはOCU脱退にあるのであって、クーデターの真の対象はアロルデシュ政府ではなくOCUなのだ。すなわち、先の分類から例をあげるならば、③ではなく、むしろ④の色が濃いのである。④の分類のうち、支配者をOCU、民衆をアロルデシュと置き換えてみるのが判りやすいだろう。実際には国家としての発言権を得るため、最初は③の形をとったが、ヴェンの真意は④にこそ存在するのだ。



◆アロルデシュ陸軍

Saribash Labra



DATA

サリバシュ＝ラブラ　50歳
バーグ運輸社長
身長：168cm　体重：98kg

アロルデシュの首都、ダカの郊外で「バーグ運輸」という運送会社を経営。ただしそれは表の顔で、その真の姿は国際的密輸組織「バーグショミティ」を牛耳る大物である。熱心な愛国家で、貧困にあえぐ祖国が現状を打破するには、他国からの援助をあてにするのではなく、国民が自ら自立のための努力をすべきだと考えている。彼が密輸に手を染めたのも、利益のためではなく、志を同じくする者たちに武器を横流しするためである。母国を独立させたいという思いはヴェンと同じであるわけだが、国民の手による自立を望むサリバシュにとって、軍事的手段に踏み切ったヴェンに対する感情は複雑だ。そのヴェンとは義理の親子という関係にある。また、トマスとは古い付き合いで、陽気で話好きな男である。

ヴェンとは異なる形で
祖国の独立を願う愛国の徒
同志に武器を流すため
その手を密輸で汚し
やがて来るであろう
国民の自立の時を待つ

DATA

リラ＝ラブラ　19歳
バーグ運輸　社長秘書
身長：162cm　体重：43kg

◆バーグショミティ



　サリバシュの１人娘。父が密輸組織の元締めだということは知っているが、彼女も祖国の窮状は理解しているため、サリバシュの仕事も国のために仕方がないことだと思っているようだ。学業は優秀で、大学では特待修士の資格を得ている。また、実に８歳の頃からヴァンツァーに乗っていたため、パイロットとしての腕前もなかなかのもの。並の兵士顔負けの技術だと言われている。
　幼い頃に母を亡くし、男手ひとつで育てられたわりには、母親譲りのおとなしい性格。憂いのある表情は生まれつきだが、ヴェンの手で軍事クーデターが起こり、国中が戦火に包まれたのちは、以前よりも悲しげな表情を浮かべる回数が増えたようだ。彼女とヴェンは義兄妹にあたることもあり、彼女の心中もまた複雑なのだろう。

もの静かな少女が見せる
悲しみに沈んだ表情
独立思想の父を持ち
独立のための
軍事クーデターを瞳に映す
少女は何を思うのか…

Lira Labra



いかなる事態に面しても
飄々と任務を遂行する
ＣＩＵの敏腕エージェント
誰にも本性を覗かせない
シニカル・ダンディ

DATA

パイク＝A. ライシャワー　30歳
ＵＳＮ連合中央情報局員（詳細不明）
身長：173cm　体重：65kg

◆ＣＩＵ（連合中央情報局）

CIU
The Central Intelligence Service of Union

Pike A. Reischauer

旧アメリカ合衆国のＣＩＡ（アメリカ中央情報局）を前身に持つ情報組織、ＣＩＵ（連合中央情報局）の敏腕エージェント。頭の回転が早く、観察力と直感力に秀でているため、若くして重要な任務に就くようになったようだ。その組織の性格上、アロルデシュにおける諜報活動内容などのデータは未詳。追々判明していくことだろう。

性格は皮肉屋で、言いにくいことをはっきり口にする。しかしいわゆる「できる」タイプには見えず、どこか飄々とした雰囲気の持ち主である。そんな雰囲気のためか、本来は優れた常識人のはずが、不思議と常識しらずに見えてしまうことも…。もっとも、戦場にスーツで現れたりと、誤解されやすい行動をとる人物ではあるのだが。

Domingo Kyatt



DATA

ドミンゴ＝カイアット　37歳
NO DATA
身長：183cm　体重：80kg

元ＯＣＵ陸防軍特殊部隊員。６年前に退役し、その後は忽然と姿を消している。かつて戦場において、捕虜となったトマスを救出したことがあり、それが縁で２人は親交があったが、ドミンゴが消息を絶って以来トマスとも音信不通となった。彼がなぜ軍を辞めたのか、今何をやっているのかは謎に包まれている。しかし、最近になって彼の姿を見たという噂が出始めた。何らかの形で再び軍と関係を持っている可能性も考えられる。

兵士としての彼の実力は高く、ヴァンツァー以外に戦闘ヘリやＶＴＯＬ戦闘機など、あらゆる兵器の操縦に通じる。加えて白兵戦、サバイバル術、暗殺術にまで長けていたという、凄腕の工作員であった。実戦経験も非常に豊富で、数多くの戦いにおいて多大な功績をあげている。

数多くの勲功を挙げながらも
忽然と消息を絶った工作員
ありとあらゆる兵器に通じ
生身の戦闘技術をも磨き上げた
戦闘のエキスパートは今
その腕を何に活かすのか…？



DATA

コーディ＝ホッファ　26歳
フリーエージェント
身長：178cm　体重：65kg

腕自慢の猛者どもが集う
闘技場の頂点に立った
若き女性チャンピオン
その実体は裏の世界に精通する
OCUの雇われ諜報員

ＯＣＵと契約し、現在はアロルデシュに在住するフリーのエージェント。女性ではあるが素晴らしいヴァンツァーの操作技術を持っており、特に仕事がない時は闘技場のファイターとして生活している。もっとも、単に生活費を稼いでいるだけではない。闘技場には裏の世界の人間が多く集まるため、情報収集にも役立っているようだ。

その精悍な顔立ちゆえに誤解されやすいが、性格は明るくて話好き。こわもてのようでいて、ジョークもよく飛ばすキャラクターだ。そんな性格のために、やや子供っぽいところのあるサユリと気が合うのだろう。そのサユリとは、サユリがまだ歩兵として戦地にいた、２年前のベオグラードの作戦からの付き合いである。彼女が大殊勲を挙げたこの作戦に、コーディは諜報員として参加していたのだ。

Cordy Hoffa

Sub Characters

色あせた大人の世界を演出する18人の脇役たち

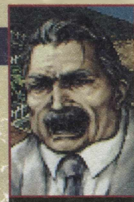
「フロントミッション2」の世界を鮮やかに、それでいてどこか錆びた色に彩る登場人物たち。重要なヒントを提供してくれる者から、ただ無為に日々を送るだけの者まで、序盤に登場する脇役たちにスポットをあててみよう。こんな端役にまで徹底された、グラフィックや名前が醸し出す雰囲気に酔ってみてほしい。

サリバシュに雇われたならず者

◆バーグショミティ

エースはサリバシュの私兵団のリーダーだ。妙な体育会系のノリで、エイミアに師事してヴァンツァーの腕を磨くことになる。2人のガードマンは、共にサリバシュの側近として勤務している。


護衛隊長エース


ガードマン


ガードマン


闘技場のマネージャー


参加したいテディ


人生に疲れたカール


チャンプファンのアン


戦う男が好きなドルシー

前作でも独特な雰囲気を放っていた、端役たちにつく形容詞は、今回も継承されている。ウィットに富んでいて、そのくせ妙にメランコリックなネーミングセンスは健在だ。

彼らの名前は、誰もがどこか疲れていて、脱力感に満ちている。未来にさしたる希望も持てずに、ただ闘技場の熱狂に酔ったり、酒に溺れていたり…。彼らの名前からも、徹底された乾いた世界観を窺えるだろう。


マスター


寂しがりやのマーチン


遠い空のニック


ごきげんのロザンナ

刹那的に生きるアロルデシュの人々

◆ドゥカンディ


一途なエリーナ


オペレーターのラリー


ナイスガイのケビン

リーザとサユリをサポートする情報部の仲間

◆捕虜救出作戦本部

ドゥカンディの民衆同様、一部の兵士などにもキャッチフレーズ（?）がついている。上と比較するとシュールさで一歩譲るが、こちらはこちらでなかなか面白い。ドゥカンディの民衆が疲れた、枯れたスラムのイメージだとすれば、さしずめ捕虜救出作戦本部はチープだが力強い、あか抜けた古き良きアメリカのイメージだろうか。この2つの対比がまた、雰囲気作りに一役買っているのだ。


クールなハルク


クレバーなサム


オペレーターのラン

Character Analysis

クーデターの裏側で[redacted]る意外な人間関係

登場人物たちは皆が皆、初対面というわけではない。例えばアッシュとジョイスは同じ部隊になってからの親友だ、といったレベルでのつながりは無数に広がっている。だが、ここではちょっと趣向を変えて、常識的な相関関係ではなく、やや意外に思えるつながりを中心に紹介してみよう。

闇の武器商人サリバシュから広がる OCU、アロルデシュへの人間関係

密輸組織を束ねるサリバシュは、その仕事柄もあってか顔が広い。中でも意外なのが、彼が毛嫌いしているOCUの兵士、トマスとの友人関係だ。2人は古い付き合いで、所属組織は敵対しながらも、お互いに絶対の信頼を寄せ合っている。また、クーデターの首謀者であるヴェンとの関係も興味深い。ヴェンにとってサリバシュは養父にあたるが、2人の独立への思想はあまりにもかけ離れたものだからだ。リラとヴェンの関係も気になるところである。



殺伐とした戦場に 僅かに香る男女関係

男女関係もあるにはあるが、蜜あふるる恋人同士とはお世辞にも言えないレベルばかりである。ジョイスもロズウェルも女性にはとりあえず声をかけるタイプだからだ。対して、女性陣の今後の反応やいかに…？



部隊の[redacted]間でも同国人でもない 意表をつかれる人間関係

ここでは、このページでピックアップした意外な人間関係の中でも、特に変わった経緯での付き合いを集めてみた。ドミンゴとトマスはドミンゴがトマスを救出して以来の親しい友人、サユリとコーディは異国での戦友である。





孤立する アロルデシュ軍の 切り札は…



左の相関図は、主要登場人物を組織別にまとめ、組織ごとの関係を表したものだ。この図を見てもわかるように、アロルデシュの革命軍はOCUと民間組織を敵に回しており、完全に孤立の様相を呈している。いくらヴェンが周到に計画を練り、アロルデシュの要人を捕虜にしているとはいっても、一見あまりにも勝ち目のない無謀なクーデターだと思えるだろう。物語中、OCU情報部とヴェンが同じコンテナを捜索している様子が窺えるが、このコンテナこそがクーデター成否の鍵を握るのだろうか…？

chapter:02

Back Ground

世界の主だった企業は、ヴァンツァーの開発に

躍起になっている。シュネッケ、センダー、

ディアブルアビオニクス……………………。

各社は技術の粋を集め、この人の形をした

鋼鉄の機械兵器を造り上げる。

誰かが言った…………………………──…。

「核爆弾造るよりは、全然マシだよ」

人の形をしたおもちゃを駆る戦争………。

今、この世界の歪んだ情勢を余すことなく語ろう。

「世界情勢」



世界を二分する巨大な共同体の出現

21世紀に入り、世界は経済の安定を求めて国家の統合へと動き始めた。まずは2005年にユーロコミュニティ（EC）が統合。15年後には統一国家USNが、さらにその6年後にはアジア諸国の経済共同体OCUが出現した。また、ロシアでは一足先にザーフトラ共和国が誕生しており、国家融合の影響により活動を凍結していた国際連合を「恒平和調停機構」として蘇らせている。その後も他国の経済援助を頼りとする小国が援助を求めて共同体に加盟するものの、民族や宗教観の違い、共同体の一方的な国家運営などにより、各地で小規模な紛争や内乱を繰り返す事態に陥っている。世界規模で見れば大戦もなく、平和を保って22世紀を迎えているといえるだろう。

STOCK OF KNOWLEDGE

04

現代社会での国際共同組織

現代社会にも国際機構は数多く存在する。例えば、OCUに近い組織がAPEC（アジア太平洋経済協力会議）、そしてASEAN（東南アジア諸国連合）。これらの組織は共に地域の経済的・文化的発展を目指し、相互援助と地域協力を主な目的とする組織である。また、諸国を政治的・経済的に統合しようという動きではEU（ヨーロッパ連合）が近い。複数の政治単位（共和国など）が対外的に統一国家を形成した、という例であれば、旧ソビエト連邦などがそうだ。

Oceana Community Union

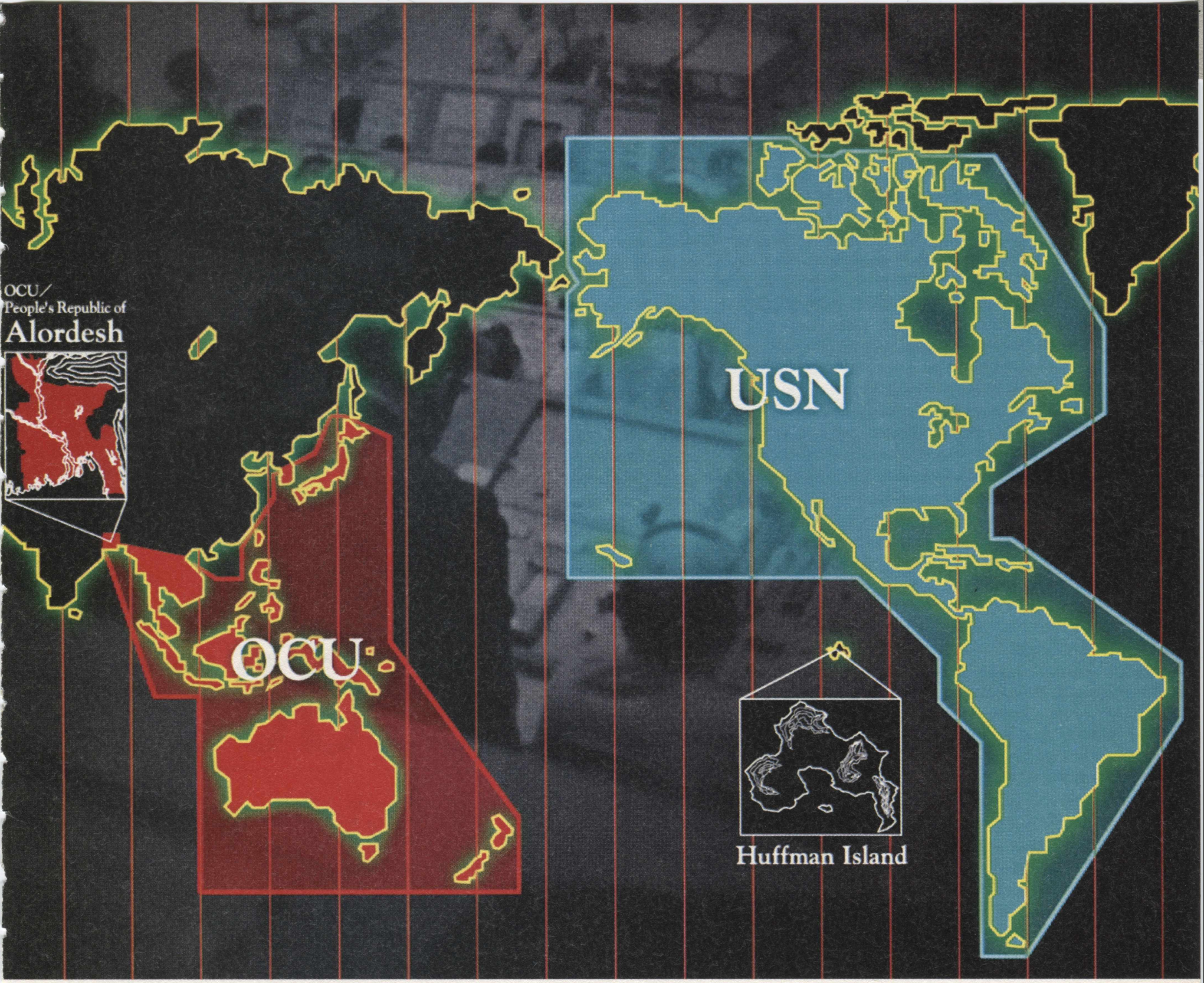
オシアナ共同連合

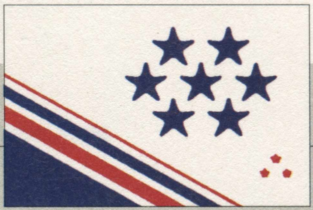
OCU

東南アジア諸国が、西側の経済土壌として利用されることを拒否し、経済的な自立を目指して「バンコク経済帯」を設立。その後、豊富な資源と強力な対外交渉力、高度な生産技術を求め、日本とオーストラリアに対し経済共同体計画を持ちかける。

最終的に日本、オーストラリア、バンコク経済帯が、それぞれ同列の権利を有するという案がまとまったことで「オシアナ共同連合」として成立。連合本部がオーストラリアの首都キャンベラに設置された。

民族間の対立など諸問題を抱えたOCUは、共同体としての活動を確立させるまでに、36年という歳月を過ごさねばならなかった。





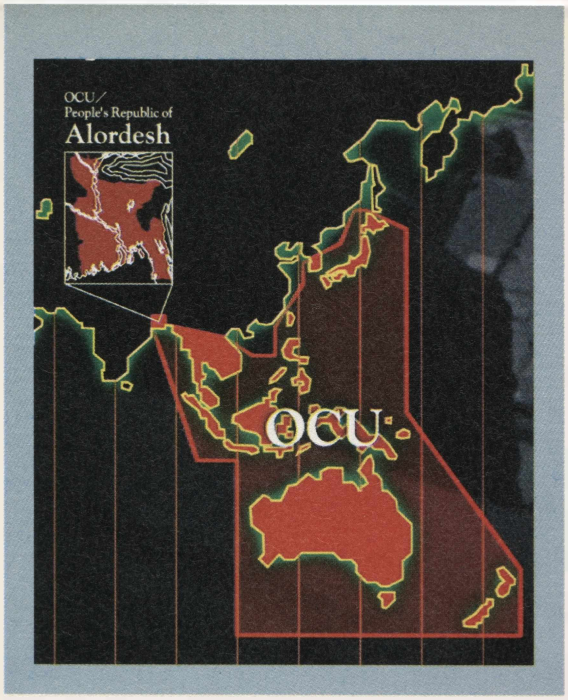
United States of
New Continent

ニューコンチネント合衆国

USN

アジア諸国で共同体へ向けての動きが活発化してきた頃、これに呼応するようにアメリカとカナダが政治面での融合に向けて動き出した。当時アメリカは外貨収入を麻薬などに頼っている中南米諸国に対し援助を削減。さらに不法入国者の取り締まりや、密輸防止対策の強化を図ったため、中南米諸国の経済は逼迫した。

やがて国の貧困化に為す術を失った中南米諸国は、ある国のアメリカ併合をきっかけとして、次々に併合の申し入れを行う。アメリカとカナダは両国に主権のある新国家設立へ着手し、一部の独立国家を除き南北アメリカ大陸を統合。新たな統一合衆国として生まれ変わった。



ゲームの舞台となるのは OCU加盟の小国



Oceana Community Union／People's Republic of Alordesh

OCUアロルデシュ人民共和国

■人口	約1億1千万人
■人種	ドラダビ系、オーストロイド系、モンゴロイド系の混血。
■宗教	イスラム教スンニー派　80% ヒンドゥー教　10% 仏教　4% キリスト教　3.5%
■首都	ダカ
■言語	ベンガル語（英語も通用する）
■識字率	83.4%（1970年頃は20%）
■主要産業	農業（国民の4割が従事）
■失業率	17%（工場労働者が中心）
■交通機関	鉄道、道路ともに整備されているが、工業化が著しかった頃に造られた地下鉄道は、現在はすでに使用されていない。
■気候	平均気温26度、平均湿度77%。6～9月は雨期。

■おもな放送機関	国営：ANBC (Alordesh National Broad Casting) 民間：DNC (Dhaka Network Communication Inc.) FWOTV (Far West of OCU Television)
■おもな新聞	英語：Daily Alordesh（中立的） The Independent Decade（急進右派） West Oceana Observer（OCU寄り） ベンガル語：The Ershad（中立的） Huq Fazlul（急進右派） Bongo Bondu（中立的） Dhaka Muzibl（OCU寄り）

※データはすべて2100年現在のものです。
（出典「The World Encyclopedia 2100」）

アロルデシュの歴史と現状

内乱～独立、そして他国の介入

1971年に「バングラデシュ人民共和国」として独立。日本や欧米諸国を主体とするNGOの援助活動に支えられるが、国内ではクーデターが頻発し、不安定な政情が続いていた。21世紀に入ると、それまで農業生産の安定を目的としていたNGOの援助活動が、工業の発展へと方向を変えていく。

その後、USNとECがアジア諸国の共同体計画への牽制のため、バングラデシュへの援助を中止。しかし、新たに発足したOCUの援助が始まり、産業は急速に工業化されていった。

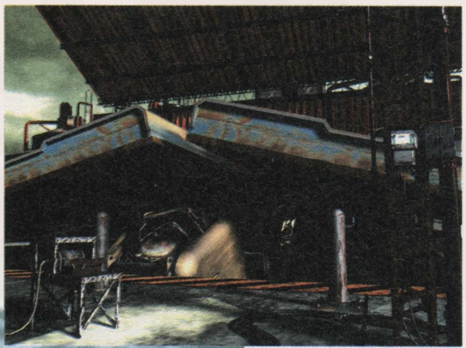
OCUによる大規模な工場の建設が活発化されてきた頃、第一次ハフマン紛争が勃発。この紛争にOCUが大量の軍事力を投入したため、軍需景気によりバングラデシュの工業も大幅な発展を遂げる。独立後に悩まされてきた内乱もこの頃には影を潜め、人々は安定した生活を手に入れていた。

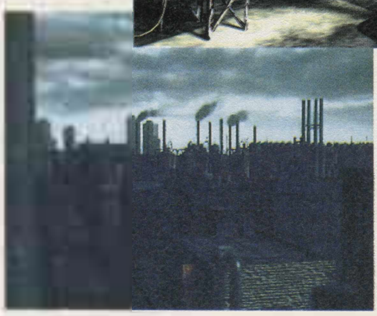
置き去りにされた“工業国”への途

第一次ハフマン紛争の煽りで工業が飛躍的に発展したバングラデシュ。しかし、紛争の終結とともに軍事需要も落ち着きを取り戻し、国内の工場も方向転換を余儀なくされた。

徐々に外国企業が国内から撤退を始めるようになると、失業者が急増。経済成長は著しく低下し、政情は再び安定を失った。やがて止めを刺すように、OCU企業が国内からの完全撤退を開始。OCUによって建造された工場は次々と事業をストップし、後には物言わぬ機械の残骸ばかりが残った。

政府はOCUに対し再度の経済援助を要請し、OCUはOCU加盟を条件に、この要請を承諾する。しかし、再び勃発した第二次ハフマン紛争もバングラデシュの経済を好転させることはなく、数々の問題を抱えたまま2094年にOCUに正式加盟。「OCUアロルデシュ人民共和国」として再スタートを切った。





アロルデシュ年表

■1971.12.16
パキスタンから独立し、「バングラデシュ人民共和国」が誕生。その後、日本や欧米諸国を中心としたNGOの援助活動が始まるが、国内ではクーデターが相次ぎ、不安定な状態が続く。

■1995
ハフマン島隆起。国連の管理下に置かれる。

■2000~
NGOの援助活動が、それまでの農業生産の安定化から、工業の発展へと目的を変えていく。

■2005
ヨーロッパでEC（ユーロコミュニティ）が統合。アジアでも国家統合の気運が高まる。

■2015
ザーフトラ共和国誕生。

■2020
USN（ニューコンチネント合衆国）が誕生。

■2022
USNがアジア諸国牽制のため、バングラデシュへの経済援助を中止。

■2023
ECがバングラデシュへの経済援助を中止。

■2026
OCU（オシアナ共同連合）誕生。OCUによるバングラデシュへの経済援助が活発化し、急速な工業化が進む。

■2030
アフリカ大陸共同国家計画発表。

■2068
OCUにより大規模な工場の建設が開始される。

■2070
第一次ハフマン紛争勃発

■2080
外国企業の撤退が目立ち始め、失業者の数が急激に増加する。経済成長率が低下し、やがてOCU企業が完全撤退する。

■2085
OCUに対して経済援助を要請。OCUはバングラデシュのOCU加盟を条件に、この要請を承諾する。

■2090
第二次ハフマン紛争勃発。

■2094.4
OCUに正式加盟し、国名を「OCUアロルデシュ人民共和国」と改名する。

■2098
アロルデシュ軍ロブ＝アザド大佐によるクーデター未遂事件が発生。

■2102
アロルデシュ軍ヴェン＝マッカージェ中佐によるクーデターが発生。

高まる反ＯＣＵと独立への意識

アロルデシュ国内のOCU軍

OCU加盟諸国は、条件付きながらも自国の軍隊を持つことを認められているが、それとは別に、OCUから派遣されるOCU駐留軍を国内に駐屯させている。アロルデシュも例外ではなく、自国のアロルデシュ軍とともにOCU駐留軍が国防にあたっている。

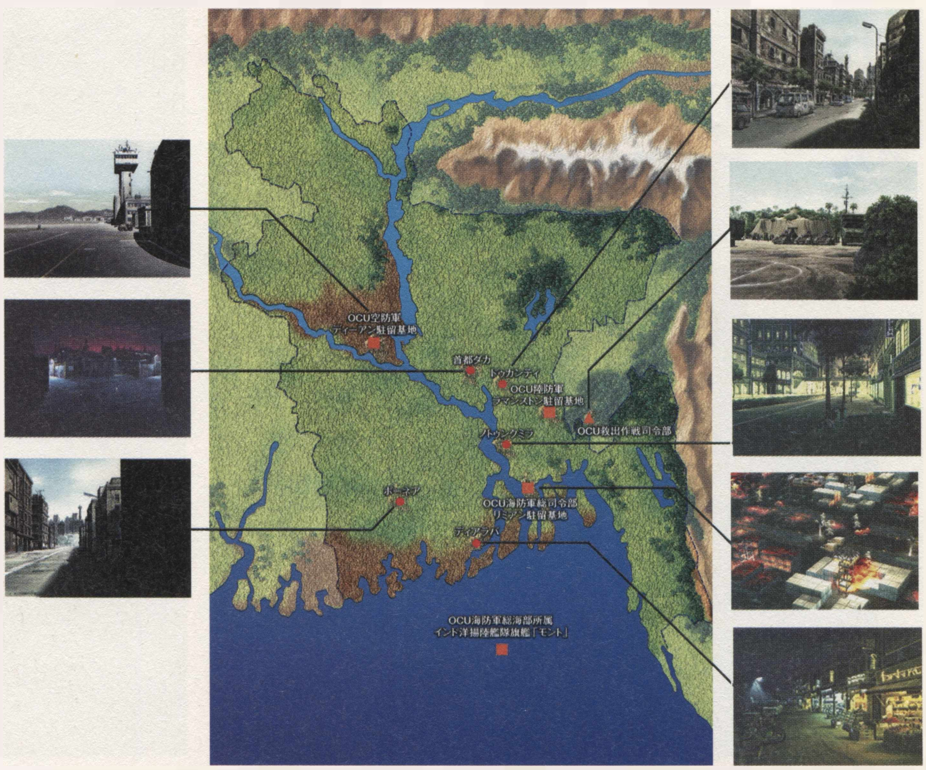
ほとんどのOCU軍は、多国籍軍の様に様々な国籍の兵士を擁している。アロルデシュの街には、OCUの経済援助による外国人の流入や、OCU加盟後の駐留軍の兵士たちにより、国際色豊かなお店が立ち並ぶようになった。

OCU軍の兵士たちは、ほとんどが各加盟国の駐留基地に配属される。ここではアロルデシュ国内のリミアン駐留基地における兵士の生活振りを紹介しておこう。この基地に所属する約1万人の兵士は、2人のグループを組み、相部屋で過ごす。1日のスケジュールは3パターンにわかれ、1ヵ月交代でこなしている。相部屋といえど生活環境は整えられ、休日には近くの酒場やリゾート地に繰り出すなど、割と自由な駐留生活を送っている。

OCU海防軍総海部　リミアン駐留基地



■おもな都市／基地



OCUに対する国民の不信感



▲ゲーム中でも、人々が抱いているOCUへの不信感を聞くことができるだろう。

▼OCUによって建設された工場群は、今や機械の墓場。失業率に加え、水や空気の汚染も深刻。



一時はOCUの経済援助を受けて、国の経済は活発化し政情も安定したが、その後のOCUの一方的な企業撤退により、経済の主流となりつつあった工業は瀕死の状態に追い込まれた。工場は廃棄物であふれ、河川や大気の汚染も深刻化。失業者の数も年々増加し、外国人による犯罪も多発した。経済援助の条件としてOCUに加盟したが、その後も特に救済措置をとらなかったOCUに対し、国民は大きな不信感を抱いている。“国の惨状はOCUの責任”というのが国民の共通意識となりつつあり、徐々にOCUからの脱退、独立国家としての確立を求める声が高まっている。

“バーグショミティ”にみる国民の意思

“バーグショミティ”とは

サリバシュ＝ラブラが設立した「バーグ運輸」。これが“バーグショミティ”の表の顔だ。表では運送会社を経営するサリバシュは、裏では大規模な武器密輸組織の統括者でもある。“バーグショミティ”というのは、バーグ運輸の名前からマスコミが名付けた、武器密輸組織の呼称である。



◀運送会社の裏で、武器の密輸を行っているサリバシュ。

バーグ運輸マーク



“バーグ～”にかける独立への期待

武器密輸組織といっても、バーグショミティはそれほど物騒な組織ではない。サリバシュはOCU軍から非合法に買い入れた武器や生活物資を、第3世界や国内の反OCU組織に流している。武力衝突を起こしたことは少ない。サリバシュはアロルデシュの窮状を嘆き、独立を望んでいる。そのため自らも武器を蓄え、来るべき日に備えているのだ。

国民はサリバシュの真意を汲み取り、バーグショミティに独立への期待を寄せている。彼らの存在が、国民の反OCU感情に拍車をかけていることも、あながち間違いではない。

人々の生活「食・娯楽」

OCU加盟以前は、アロルデシュでは米を中心とする郷土料理を好んで食べていた。OCUの経済援助や加盟により外国料理店も増えたが、依然として一般国民にとっては手の届かない高級なものであった。また、イスラム教徒が大部分を占めることから、もともと酒場は少なかった。酒場やWAPの闘技場などは、もっぱら外国人向けの娯楽である。映画や音楽も宗教的な理由などから、海外のものが流されることは少ない。



Daily Alordesh

Since 2014

June 25, 2102

Issued By : Daily Alordesh Co.Ltd.
34980 Muzib St. Kilamba Ward, Dhaka
TEL:12-65489-33
URL:http//:dailyalor/com

Armored Mob Rules

Text by Bruce Campbell

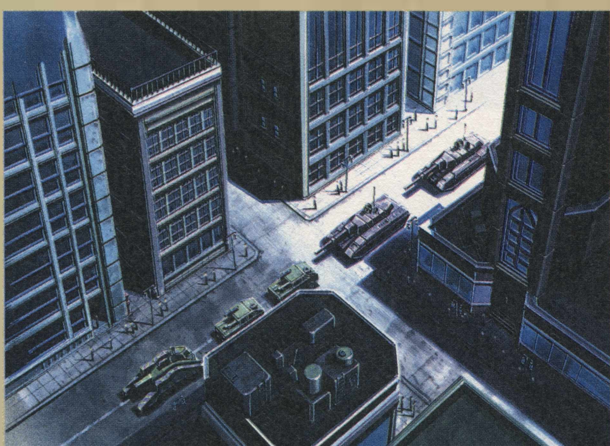
"They're calm as usual " said General Nallem Bowen, who managed to escape from the middle of breaks-out They kidnapped VIPs including General Gwanda and Our Prime Minister, and many soldiers of OCU army in order to negotiate easier. The leader of the "Revolutional Army", Ven Mackarge proudly released h i s comment yesterday tells their purpose and justifies their murder (he call it "evil but necessary way). OCU Government Spokesman remains silent, but they're going to send their Agents promptly to Dhaka, according to a reliable source. The situation is so



The Revolutional Army [illegible] Tank They've got weapons not only Wanzers.

"Daily Alordesh" 2102.6.25

クーデター勃発



6月12日未明、アロルデシュ軍陸軍中佐ヴェン＝マッカージェ率いる戦闘部隊が、リミアン、ラマンストン、ディーアンの３ヵ所のＯＣＵ軍駐留基地、及び首都ダカのＯＣＵ大使館、アロルデシュ国会議事堂を襲撃。占拠に成功した。人質となったのは各基地の兵士約２万人、ＯＣＵ中央政府関係者約200人、ナサム首相を含むアロルデシュ政府関係者約150人、反クーデター派のアロルデシュ軍将校約100人。人質は各基地、及び首都ダカの各官庁に監禁状態となっており、安否については不明。

ヴェン＝マッカージェの声明
「我が国は、これ以上ＯＣＵの支配の元にいるべきではない。このままでは、我々はＯＣＵのために魂まで吸いつくされてしまうだろう。私は、この革命に全ての国民が賛同してくれることを望んでいる」

マッカージェはＯＣＵに対し、人質解放の条件として、アロルデシュの独立を公式に認めることを要請する声明も発表している。現在、ＯＣＵ側からの正式な回答はなされていないが、すでに捕虜救出作戦を開始したとの情報もある。

各メディアのクーデター報道

テレビ

クーデター発生直後、FWOTVが革命軍に占拠され、その機能を停止。ANBCとDNCは､ヴェン=マッカージェの声明文を発表した後は静止画像を流し､情勢に変化があった場合のみ臨時ニュースを放送した。だが､次第に臨時ニュースすら流されなくなり､国内の放送機能は完全に麻痺した。

海外のテレビ報道では、OCU加盟国は反革命軍のスタンスをとり、ヴェンを批判。USNでは事件を大々的に報道したが、批判はOCUの対東南アジア諸国政策に集中した。「USN TODAY」では、今回の事件を「OCUの脆弱さ、不透明さが招いた悲劇」であり、「関わった者全てが犠牲者」としている。

In The Republic We Trust
ANBC
Alordesh National Broad Casting Corp.

2093年12月設立。アロルデシュの国営放送で、営利を目的としない方針をとっている。番組内容は報道中心で、娯楽番組は少ない。クーデター後は静止画像と臨時ニュースを流していたが、情勢の悪化により放送をストップした。

DNC
Dhaka Network Communications, Inc.

2094年6月設立。OCU加盟後に初めて設立された民間放送局。資本にはOCU企業の名前も見える。番組は娯楽中心で、これまでに国民があまり触れることのなかった世界中の映画や音楽を提供した。事件発生後は臨時ニュースを流し続けた。

FAR WEST OCU T.V.
FWOTV
Talks Only The Truth.

2094年9月設立。OCU政府がOCU企業数十社に資金を調達、設立した民間放送局。アロルデシュ国民の対OCU感情を操作するのが当初の目的だったが、現在は単なるOCU企業の広告塔と化している。クーデターでは真っ先に占拠された。

新 聞

革命軍の圧力を受けて一時的に活動停止となるが、地下に潜伏した「デイリー・アロルデシュ」の編集主幹B.キャンベルと､「HUQ FAZLUL」の論説委員H.ガリアンが、身柄の拘束を免れた若手の編集者をかき集め、取材を敢行してゲリラ的に新聞を発行した｡中立的な「デイリー～」は現状を憂慮する内容であったが､アロルデシュ民族派の機関誌とも言われた「HUQ～」は、全面的に革命軍を支持する内容となっている｡USN側の新聞報道は、テレビとほぼ同じ論調であった。



リミアン駐留基地に勤務するアッシュ、ジョイス、エイミアは、グリフとともに突如襲撃してきたクーデター軍を迎撃。リミアン基地からの脱出を果たす。しかし、このときアッシュたちを助けるために、グリフのWAPは大破。アッシュたちは3人で逃げ延びる。

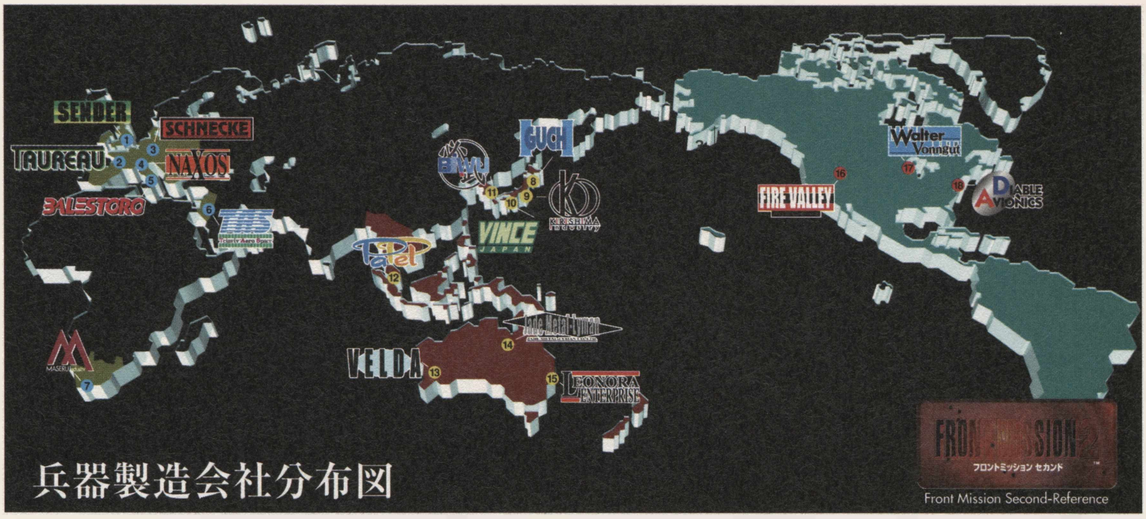
パタリの森でクーデターの発生を知ったアッシュたちは、国外へ脱出するために国境へ向かうが、ラマンストン基地付近で再びクーデター軍に遭遇。ラマンストン基地所属のトマスら3人とともに、これを撃破する。

その後、トマスの提案を入れてサリバシュに協力を求めるべく、首都ダカ方面へと進路を変える。



◀クーデター軍を迎撃するアッシュたち。彼らの運命が変わった…。

アッシュが遭遇する
「クーデターの波」



「世界の兵器産業」

WAP開発を中心に 巨大化する22世紀

20世紀に冷戦が終結して以来、冷遇され続けた兵器産業が息を吹き返したのは、21世紀に入り国家統合が急速に行われ始めてからだった。国際秩序再編にともない、OCUやUSNなどの先進各国では加盟諸国の結び付きを強化するため、仮想敵国を設定して軍事力を増強する動向が活発化した。さらに各地で小規模ながら紛争や内乱が多発し、兵器の需要は一気に高まっていく。急速な兵器産業の拡大には自動車や建設機械といった異業種企業の進出も一役買っており、政府と企業の癒着や企業の併合なども、当然のように行われるに至った。

21世紀に入り軍事力の主流がヴァンツァー（WAP）に移っていったことで、各社はWAPの開発に全力を注ぐようになる。戦闘兵器としての地位が確立された22世紀には軍の需要も増え、各社の開発競争はさらに熾烈さを増している。





WAP ●ヴァンドルングパンツァー

「アクチュエーター」という特殊素材を利用し、人間と同様の動作を実現させた２足歩行型マシン“ヴァンドルングワーゲン（WAW）”。これを基に装甲の強化や機動力向上を目指し、機動兵器として完成されたのが“ヴァンドルングパンツァー（WAP）”だ。



EC＆etc.

元々航空機や自動車などの開発企業が多いヨーロッパ方面。「アクチュエーター」の発表から、世界で初めてこれを人型機動機械に採用し、WAPの前身となったWAWを開発したシュネッケ社が存在する地域だが、他の企業はWAP開発に関しては浅い歴史しか持っていない。やはり航空機などの汎用機器が主流である。

センダー①

元々が航空機メーカーであることを利用し、大型機動兵器やWAPの空挺部隊仕様を開発している。現在でも航空機関係ではトップクラスの実力を誇り、需要も大きい。

トロー②

戦車のシャーシを開発していたことから、WAPのキャタピラタイプのレッグパーツを開発した実績を持つ。現在もキャタピラレッグを始め、偵察型WAPや火器の製造を行う。



シュネッケ③

世界初のWAW開発に成功し、現在のWAP産業の基礎を築いたメーカー。アームとレッグパーツの性能には定評があり、現在はUSNのディアブルアビオニクスとの提携で、WAPの全パーツの開発・製造に取り組んでいる。かつてはWAP産業の中心にいたシュネッケだが、現在は膨れ上る兵器産業の中に埋もれつつあるという状況だ。

ナクソス④

オーストリアのコンピュータメーカーで、業務用から家庭用まで、幅広くコンピュータ開発を行っている。WAPの頭脳となるコンピュータに目をつけ、開発・製造に乗り出した。

バレストロ⑤

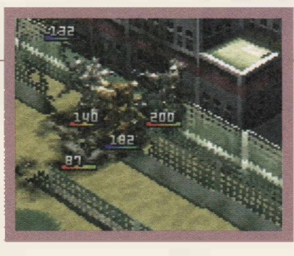
新興メーカー。低いコストパフォーマンスと、斬新な視点で開発されたWAPは世界的に人気がある。EC唯一の支援ポッド製造社。

テルアビブ・エアロスペース⑥

イスラエルの総合兵器メーカー。戦闘ヘリや車両などの開発・製造が中心で、WAP開発はされていない。戦力の中心がWAPに移ったとはいえ、まだまだ需要の大きい部門だ。

マセルインダストリー⑦

軽量のVTOL機（垂直離着陸機）製造を得意とする南アフリカのメーカー。おもに輸送機として使用されるVTOL機は、高価ながら離着陸の場所を選ばない便利さが売り。



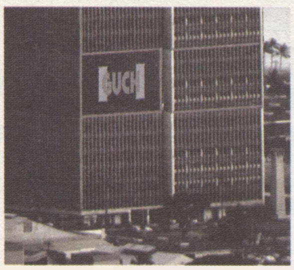


OCU

高度な開発技術を駆使して、高性能のWAPや兵器を製造するメーカーが密集しており、兵器産業の中心地であるOCU日本を有しているだけに、OCU領全体を見ても、兵器産業がいかに盛んかを知ることができる。かつてのサカタインダストリィ事件に見られるように、一歩進んだWAP開発がOCUの軍事力を支えている。

イグチ⑧

以前はWAP用の重火器を中心に、アーマーリペア等のサプライ用品の開発を行っていた。第二次ハフマン紛争後にサカタインダストリィの製造部門を買収し、WAP開発に乗り出す。重装甲、重火力のWAPを中心に開発しており、「月弓」や「火球」といった漢字によるネーミングがOCU兵士の間でも人気を呼んでいる。現在もWAP用武器の開発・製造はトップクラスで、OCU以外にも需要が多い。



霧島重工

おもに軍事車両や戦闘ヘリなどを製造している。WAPの開発技術を持ちながら、WAP自体の製造は行わず、その技術を用いて世界初の支援ポッドを開発。高い評価を受けた。

ヴィンスジャパン⑩

USN、OCU双方に兵器を供給するUSN企業の日本法人。ミサイルやセンサーの開発力に優れ、偵察型や対地ロケット砲などを製造。

必武（ビィウゥ）⑪

航空機の製造メーカーで、現在はVTOL機の開発に心血を注いでいる。戦闘爆撃機としてのVTOL機の開発に成功し、注目を浴びた。

パペール⑫

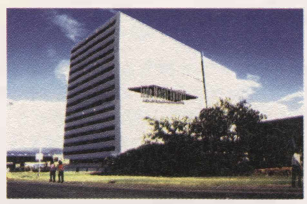
東南アジア最大の武器／コンピュータメーカー。現在はイタリアのバザルト社製WAPを改良し、生産ラインに乗せている。

ヴェルダ⑬

オーストラリアの自動車メーカーで、現在は一般車両とともに軍用車両も製造している。おもにトラック、装甲車が中心。

ジェイドメタル＝ライマン⑭

OCU最古参のWAPメーカー、ジェイドメタルが、大型機動兵器メーカーのライマンを吸収。OCU軍WAPの40％がここの製品である。



レオノーラエンタープライズ⑮

ジェイドメタル＝ライマンに次ぐ大手メーカー。WAPの開発・製造が中心だが、自走砲や輸送車、支援ポッドなど、幅広く製造販売している。





USN

かつてはWAPを含む兵器開発産業の中心地であったUSNも、現在では企業の吸収合併が繰り返され、大手はわずか3社となってしまった。第二次ハフマン紛争当時はUSN軍のWAPの30%を供給していたディアブルアビオニクス社は順調にその業績を伸ばし、WAP以外に大型機動兵器の開発も開始。現在もUSN軍に主力兵器を送り出している。

ファイアバレー●

銃器メーカーであったファイアバレーは、第二次ハフマン紛争後にWAPの開発・製造に着手。対空性能の重視や、操縦と砲撃を分割するなど、特殊なWAPの開発を続けている。また、自走砲などの戦闘車両も製造する。



ウォルター ヴォネガット●

軍用輸送機、民間輸送機を製造する航空機メーカー。飛行艇としては世界初の垂直離着陸（水）を可能とする大型輸送機を開発。

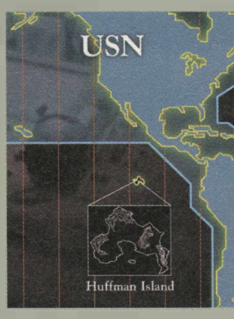
ディアブル アビオニクス●

USN最大の兵器メーカーで、第二次ハフマン紛争では高性能のWAPを次々に送り出し、OCU軍を震撼させた。現在はWAPとともに、大型機動兵器の開発にも着手。USN軍の主力兵器を生み出し続けている。

行き過ぎた兵器開発　サカタインダストリィ事件

第2次ハフマン紛争

20世紀末に突如隆起したハフマン島の地下資源を求め、OCUとUSNの間で第一次ハフマン紛争が勃発。両者に多数の犠牲者を出し、紛争は集結したが、その18年後、OCU軍によるUSN軍工場の破壊という事件（ラーカス事件）が、第二次ハフマン紛争へと発展する。集結まで戦地で取材を続けたF.ランカスター記者の手記により、2度にわたる紛争の裏で、OCU、USN、ザーフトラ共和国が共謀し、サカタインダストリィに「生体コンピュータ」の開発を依頼していた事実が発覚。USNの秘密機関「ニルヴァーナ機関」などで、悪魔的な実験が繰り返されていたことが明らかになった。



生体COM「Brain　Device」

WAPの戦闘性能を左右する搭載COMの開発は、現在でも大きな課題である。サカタインダストリィが研究を重ねていた生体COMとは、訓練された兵士の脳髄を摘出し、搭載COMとして使用するというものであった。「Brain Device」と呼ばれたこの研究は、人間特有の思考能力と判断力によりWAPの戦闘能力が飛躍的に向上するという成果を得た。紛争が集結し、OCUやUSNの政府とサカタ社の癒着が表面化したことで、この生体COM研究が明るみに出ると、全世界から猛反発を受ける。サカタインダストリィは崩壊し、生体COM研究は恒平和調停機構の市で永久に凍結された。

「WAP」

ヴァンツァー解析

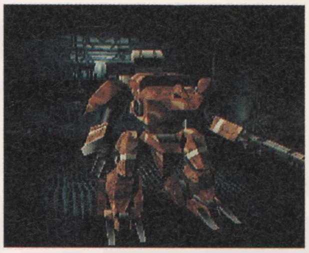
各国の軍事力の主力をなす「ヴァンドルングパンツァー」通称“ヴァンツァー”。ゲームにおいても、アッシュたちパイロットが操るのはすべてこのヴァンツァー（WAP）である。武器の持ち替えやパーツの換装など、WAPならではのシステムも多い。ここでは、WAPとはどういった兵器なのか、どういう経緯でこの機動兵器が生まれたのか等、詳しく解説していく。

WAP（ヴァンドルングパンツァー）とは

WAPは、基本的に人間のスタイルを持った、2足歩行型の機動兵器である。歩行機能とマニュピレーターによる武器換装の容易さが、あらゆる地形的条件や作戦内容への適応力を高めている。

パイロットは胴体部にあるコクピットに乗り込み、操縦する。しっかりした脱出システムを備えているため、ボディに直撃を食らわない限り、パイロットが負傷・死亡することは少ない。

WAPは4ヵ所のパーツで構成され、各パーツは他社製品でも、共通規格で換装が可能となっている。

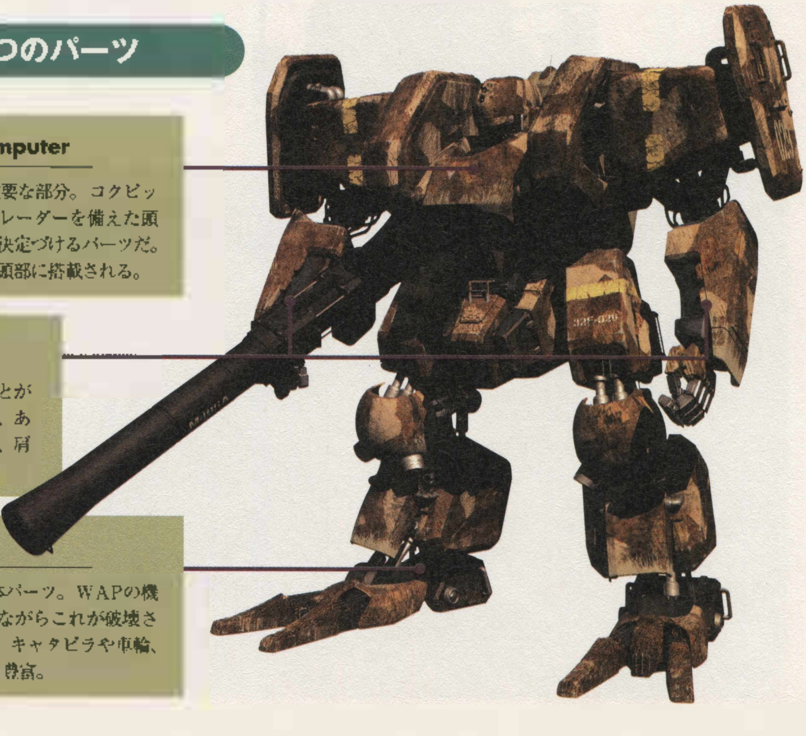


▲キャタピラや車輪の代わりに、歩行する脚を持った機動兵器。武器の換装も容易。



▲ボディを中心とするパーツは、共通規格により他社製品との互換性がある。

WAPを構成する4つのパーツ



Body・Computer

WAPの中でももっとも重要な部分。コクピット、エンジン、カメラやレーダーを備えた頭部を持ち、WAPの性能を決定づけるパーツだ。戦闘性能を高めるCOMは頭部に搭載される。

L/R Arm

両腕はそれぞれ別のパーツを取り付けることができる。高性能のマニュピレーターにより、あらゆる武器を使いこなすことが可能。また、肩にも銃器やシールドを装備できる。

Leg

脚パーツは腰部を含む一体パーツ。WAPの機動力を担う部分で、当然ながらこれが破壊されれば身動きがとれない。キャタピラや車輪、4足型などの特殊パーツも豊富。

WAWからWAPへ

すべては「アクチュエーター」から始まった

「アクチュエーター」とは、電動モーターや油圧モーターなどから発生するエネルギーや電気信号を、機械的な動きに変換することのできる特殊素材を使用した装置。この装置が発表された当初は自動車のサスペンションや航空機の車軸などに活用され、高い評価を受けた。しかし、装置の開発に資金援助を続けたシュネッケ社は、この装置により人間と同じ動作のできる作業機器を開発するという構想を抱いていたのだ。

他社製品との互換性を生み出した「MULS」



▲WAP開発企業は数多くあるが、すべてが共通規格に則っている。

ヴァンドルングワーゲン（WAW）を共同開発したシュネッケとディアブルアビオニクス社は、コスト面での問題を解決するため、共通規格「MULS」によるパーツ分割開発を提案。これによりWAWに"互換性"という特徴が加えられ、その後のWAW開発に多大な影響を与えた。

倫理を超えた究極の生体COM「B.ディバイス」

サカタインダストリィの生体COM研究は、膨張を続ける兵器開発が招いた悲劇である。人間の脳をCOMユニットに使用するというのは、基本動作性能を高めるもっとも有効な手段ではあるが、これが認知されるほど世界は荒んではいなかったようだ。第二次ハフマン紛争を引き起こしたサカタインダストリィの生体COM「B.ディバイス」は、同社の崩壊とともに歴史から永久にその姿を消した。

新たな機動兵器の開発へ

OCU軍はWAPの弱点である火力の弱さを解消するため、広範囲戦での主力となるべき強大な火力を備えた大型機動兵器の構想を発表。「グランドガンポート（地上砲艦）」と名付けられたこの構想を受けて、各地の企業は大型機動兵器の開発に乗り出した。



OSV-08b "GOALTON-b"

WAP開発略歴

~2020
■ECドイツ連邦の国立大学において、ランドルト教授（ドイツ国立ヴァレンシュタイン大学ロボット工学科教授）により、「アクチュエーター」の原形となる特殊素材の研究成果が発表される。

2025
■シュネッケ社が、世界初の人型作業機械"ヴァンドルングワーゲン"を製作（以下WAW）。WAWは「アクチュエーター」を使用し、人間と同等の動作を可能にするという構想の元に開発が進められたもの。シュネッケは自費出資のみでこれを完成させた。

2026
■WAWに対する諸外国の反応は一様に冷静だったが、USNの軍需メーカー、ディアブルアビオニクス（以下DA）社は、いち早く開発協力を申し入れる。DAはUSN軍より地雷処理に使用する車地作業用車両の開発依頼を受けており、WAWの技術をこれに応用することができると考えた。

2027
■試作機（パロット　オウムの意）が完成。地雷処理の実演において、完璧な作業内容でUSN軍から絶大な評価を得た。実用化も間近と思われたが、コストの問題により見送られる。シュネッケ＆DAは解決策として、WAWを胴・腕・脚・COMの４つのパーツに分割。これらに統一規格を設けて別々のメーカーで開発するという提案を、各国の重工業系企業に向けて発表する。

2029
■WAWの世界共通規格「MULS（Multi Unit Link System）」を開発・発表。この規格による最初のWAW「シケイダ」（胴：シュネッケ【独】、腕：DA【USN】、脚：センダー【英】、COM：ジェイドメタル【OCU豪】）をUSNが97機、ドイツ連邦が15機購入する。

2034
■アフリカで激化する独立戦争に、OCUが史上初の戦闘用WAWによる部隊を実戦投入。多大な戦果を挙げるとともに、WAW同士の戦闘という新たな局面を生み出した。

2040
■シュネッケ＆DAは参入各社とともに、戦闘用WAW専用の世界共通規格「MULS-P」を開発・発表。これにより大幅なコストダウンと性能アップに成功し、WAWは各国の軍事力の主力となる。戦闘用WAWは他と区別するために"ヴァンドルングパンツァー（WAP）"の呼称が与えられた。

2070
■ハフマン島において第一次ハフマン紛争勃発。OCU日本の坂田製薬が、豪州のWAPメーカーであるハイネマンインダストリーを買収。サカタインダストリィを設立し、WAPの開発に着手する。

2090
■第二次ハフマン紛争。サカタインダストリィによる生体COM「Brain　Device」の詳細が明らかになる。兵士の脳髄をWAPのCOMに使用するというB.D.は、各国に容認されず研究・開発はストップされた。この事件により、サカタインダストリィはイグチ社に吸収される形で消滅する。

2091
■OCU軍が「グランドガンポート（地上砲艦）構想」を打ち出す。WAPを大型化し、弱点でもある火力の強化を図るというもの。

2092
■OCU豪州のジェイドメタル社が、EC英国のライマン社を買収し「ジェイドメタル・ライマン社」と改名。大型機動兵器の開発に着手。

2093
■OCU日本の霧島重工が、補給専用の小型機動兵器「支援ポッド」を開発・発表。世界的なヒット商品となる。また、EC英国のセンダー社が「グランドガンポート構想」を受けて、４足歩行の大型機動兵器の量産を開始する。

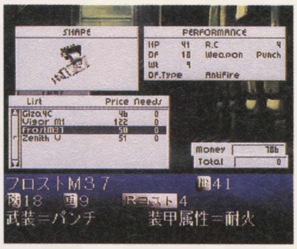
2095
■レオノーラエンタープライズ社が、霧島重工と支援ポッドの技術提携を結ぶ。

2102
■OCUアロルデシュ人民共和国において、アロルデシュ軍によるクーデター発生。

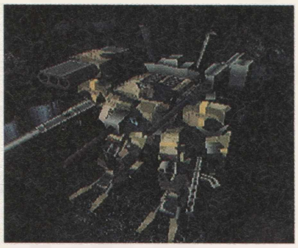
WAPによる戦闘

WAPの使用する武器

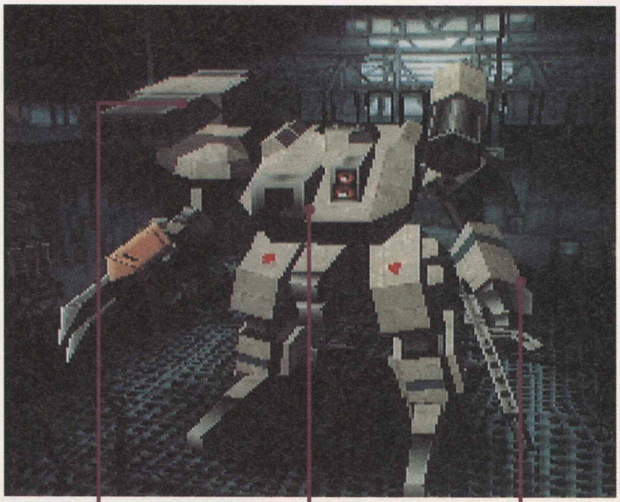
WAPの使用する武器は、人間の兵士が使う武器をそのまま巨大化したようなものである。「アクチュエーター」により“指”の可動性能が高いため、“握る”とか“トリガーを引く”といった動作が簡単に行えるのだ。その他にも、両肩にミサイルランチャーを装備したり、ボディに予めマシンガンなどの銃器が内蔵されていたりと、まさに人間には不可能な“全身兵器”と呼べる武装を施すことが可能となっている。



▲腕にはパンチ機構も備えているので、銃器を持たなくても格闘戦ができる。



▲ボディに武器が内蔵されていたり、両肩に武器を装備したりと、幅広い武装が可能。



両　肩

対地・対空ロケット、ミサイルランチャーなど、遠距離からの攻撃を行う武器が主体。マシンガンなどの近距離攻撃用武器の装備も用意されているが、肩装備では時として融通がきかないことがある。

ボディ

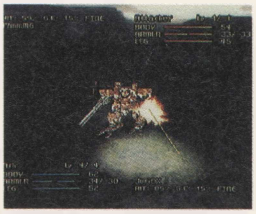
基本的には装甲強化と出力を上げるために重量を抑えることが必要となり、武器の内蔵はあまり好まれない。しかし、後方支援WAPの接近戦における応戦手段としては、充分通用する装備ではある。

両　腕

“物を掴む”という動作が可能なため、グリップのある銃器やロッドを“掴む”ことで装備することができる。WAP用武器の開発も盛んで、様々な銃器が登場。武器内蔵型の腕パーツもある。

武器の装備箇所

WAPの装備する武器は、その装備箇所によって傾向が決まっている。両腕は先にも述べたとおりマニュピレーターによってあらゆる武器の装備が可能だが、総じて銃器か格闘用のロッドなどを装備する。両肩には対地・対空ロケットやミサイルランチャーなど、重量のあるもの。ボディに内蔵されているのは、マシンガンやキャノンといった軽量の銃器となっている。



▲作戦内容によって武器の使い分けができるのがWAPの強味。

STOCK OF KNOWLEDGE

05

各種兵器とヴァンツァーの比較

地上最強兵器といわれる戦車も、戦闘ヘリや攻撃機に[illegible]い。対地攻撃航空機は戦闘機に弱く、戦闘機は対空兵器に弱く、地上兵器は総じて戦車に弱い。この四すくみの状態は、得意とする攻撃種類や装甲、地形適性の差に起因する。こういった各兵器の長・短所を見てみると、いかにヴァンツァーが優れているかがわかるだろう。戦車並の攻撃力と装甲、対空兵器も装備可能な融通性、地形を選ばない脚部形状…。各兵器のあらゆる欠点を補完した、まさに究極兵器なのである。

WAPの戦闘パターン

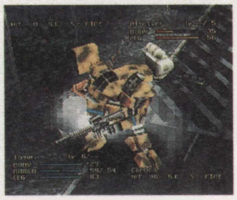
ENEMY



■遠距離攻撃

敵を捕捉したら、ミサイル弾やロケット砲による攻撃を行う。誘導弾もあり、命中率はかなり高い。対WAPでは、回避性能が高いためあまり効果的ではない。

ENEMY



■近距離戦

目視できるほどの距離では、マシンガンなどの銃器による攻撃となる。WAPは腰部を軸に上半身が360度旋回するため、背後を脅かされる心配は少ない。

ENEMY



■格闘戦

腕に内蔵されたパンチ機構や、ロッドを振る動作により、銃器が役に立たない近距離でも打撃による直接攻撃を行うことができる。まさに格闘戦だ。

距離による戦闘パターン

WAPの戦闘範囲は、装備武器によって決まるといえる。長距離ミサイルやマシンガン等の装備により、ミサイルによる遠隔攻撃、接近してマシンガン等の銃器で射撃などを行う。さらに接近して銃器による攻撃が不可能になれば、腕を使っての格闘戦にまで持ち込める。WAP１機ですべての距離がカバーできるというのが、通常の戦闘車両にはない融通性の本領である。

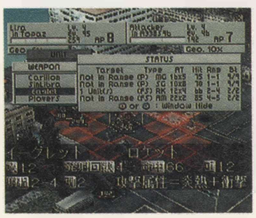
しかし、オールマイティな装備は各距離での戦闘力を平均的に低くしてしまう。そのため、実戦では基本的に遠距離なら遠距離専用武器を装備し、異なるタイプの装備を施したWAPとチームを組んで戦うのだ。

戦闘パターンによる武器の使い分け

■遠距離攻撃

肩に装備するロケット砲、ミサイルランチャーが主な武器。対地・対空に分かれているので、敵機が地上兵器であるか航空機であるかによって使い分ける必要がある。

遠距離攻撃は照準による敵の捕捉、射撃反動を緩和するためのバランス調整等を行うため、パイロットの行動が制限され、WAPの出力の大半が消費される。よって次の行動に移るまでに、微妙な無行動時間が生じてしまう。



▲遠距離攻撃には、パイロットの手間とWAPの出力の大半が必要。

■近距離戦

腕に装備した銃器が主だが、肩装備やボディ内蔵の銃器による攻撃も同じことである。敵機がある程度の距離に近づいたら、マシンガンやライフルなどで射撃する。

マシンガンなどの銃器の使用は、WAPの動作としては握っている銃のトリガーを引くだけのものである。パイロットも照準を合わせるというより、感覚で射撃することができるため、素早い対応が可能となっている。



▲戦闘の主流となるのが銃器による攻撃。ボタンひとつで射撃できる。

■格闘戦

格闘戦用の武器としては、握って振り降ろすことでダメージを与えるロッドと、内蔵パンチ機構の破壊力を高めるためのナックルがある。どちらも相手に打撃によるダメージを与えることが目的であり、破壊力も大きい。

格闘のための基本動作はCOMが担ってくれるため、パイロットは複雑な操作を必要としない。熟練したパイロットは、通常動作すら格闘アクションに組み込んでしまうという。



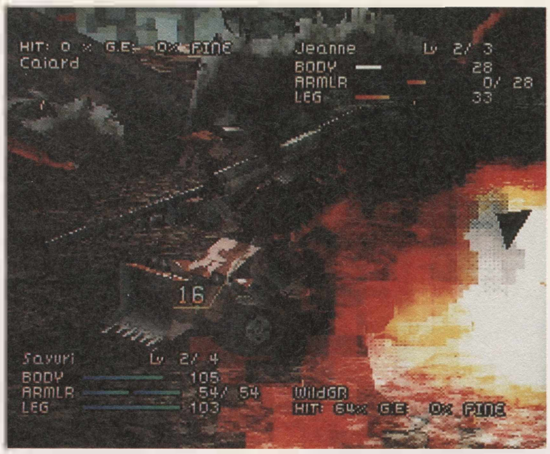
▲市街地やジャングルなど、込み入った戦場でもっとも威力を発揮する。

闘技場

WAPと実弾を使う過激なギャンブルバトル

アロルデシュ国内の数少ない娯楽施設の中でも盛況なのが、WAPを使って闘う「闘技場」だ。

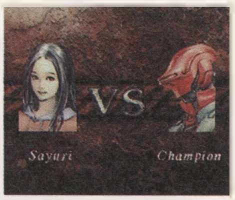
各地の内乱やハフマン紛争などにより、大量のWAPが実戦投入されると、状況が落ち着く度に退役軍人や街の技術屋がWAPを私物化。特にUSNの各地で、軍の実戦訓練を模した退役軍人によるWAPの格闘戦がショーとして行われるようになる。人気を博してくると、密かに金を賭ける者が出始め、ついには政府公認のギャンブルとして大規模な組織が作られる。その後は世界規模の公認ギャンブルとなり、内容も実弾を使用した過激なものに移り変わっていった。



◀戦争中であっても必ず開催されている闘技場。出場者には民間人もいる。そのレベルは高く、現役軍人でも負けるほど。

ポイント制によるランキングシステム

第二次ハフマン紛争終結の辺りから、闘技場にポイントによるランキング制度が加わった。人気パイロットの定着と、競技の色合いを強くするためである。このランキングにより、判断の難しいパイロットの戦闘能力を明確にすることができ、賭け率の安定や不正行為の減少が実現。各闘技場のチャンピオンの地位が確立されたことで、観客もボクシングの試合を観戦するかのように、このランキング戦に熱狂した。



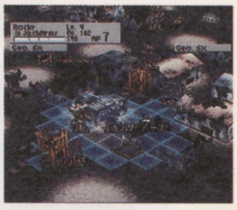
▲ドゥカンディの闘技場のチャンピオンは、常にマスクを着用。

実戦さながらの5vs5チームファイト

近年になって新たに人気を得てきたのが、複数のパイロットがチームを組んで対戦する「チームファイト」。最大5対5の対戦が行われ、ソロよりも広いフィールドで実戦さながらの部隊戦が繰り広げられる。個人の能力よりもチームの戦術が重視されるため、番狂わせも多い。



◀ソロよりも広く、障害物の多いフィールドが使用される。実戦さながらの戦い。



▶個人の能力よりもチームワークがポイントとなるため、様々な戦術が見られる。

公式ルール

【ソロファイトルール】

■時間は無制限。

■WAPのセットアップはフリー。ただし必ず脱出装置を搭載する。

■全てのアイテムの使用は禁止。

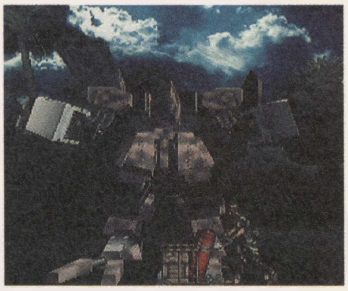
■ボディが完全に破壊された場合、また、両腕が完全に破壊された時点で、攻撃手段の喪失とみなし、試合続行不可能と判断する。この場合、ボディ内蔵武器があっても、この判断に従う。

■戦闘不能、または既に戦意喪失とみなされたWAPに攻撃を加えた場合は、協議の上、相応の罰金、出場停止処分、ランキングの剥奪処分とする。

「アロルデシュ国内の軍事情勢」

自国軍と駐留OCU軍の関係

OCUは加盟各国に、独自の軍隊を持つことを条件付きながらも認めている。そのため、加盟国には自国の軍隊とOCU駐留軍の２軍隊が存在する。アロルデシュも例外ではなく、国内の３ヵ所の駐留基地にOCU軍を滞在させている。アロルデシュ軍は、経済の疲弊によってその規模が全盛時の４分の１にまで削減されており、軍事力のほとんどを駐留OCU軍に頼っているという状況である。下図のアロルデシュ軍とOCU軍の内容を見ても、特に機動兵器の数が大きく違うことがわかる。



OCU連合国防省
（本部：シンガポール）

OSU加盟各国駐留軍

- OCU日本
  - 自衛隊
  - OCU駐留軍

ＯＣＵ加盟国には、各国が独自の軍隊を保有することが認められている。また、ＯＣＵ連合国防省から派遣された形で、ＯＣＵ軍が加盟国内に駐留するため、各加盟国には自国の軍隊とＯＣＵ軍が共存している。（例：ＯＣＵ日本）

OCUアロルデシュ人民共和国

OCUアロルデシュ駐留軍

陸防軍（ラマンストン駐留基地）

戦闘車両　：約1200両　VTOL輸送機：14機
支援車両　：約1600両　歩兵　：約１万人
ヴァンツァー：約300機
ヘリコプター：約140機

海防軍総海部（リミアン駐留基地）

戦闘車両　：約800両　戦闘爆撃機：約30機
支援車両　：約1500両　支援航空機　約20機
ヴァンツァー：約250機　歩兵　：約1万人
ヘリコプター：約90機

空防軍（ディーアン駐留基地）

迎撃戦闘機　：50機　支援航空機：約20機
攻撃機　：50機　戦略爆撃機：2機
早期警戒機　：2機

アロルデシュ軍

陸軍（国内8ヵ所に基地）

戦闘車両　：約450両　航空機　：約30機
支援車両　：約6000両　歩兵　：約8万人
ヴァンツァー：約300機　その他兵員：約4万人
ヘリコプター：約80機

海軍（ナラヤガンジに指令部）

護衛艦　：3隻
巡視艇　：12隻
非戦闘艦　：30隻

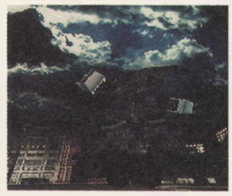
空軍（ダカ、チッタゴン、ラジャシャーヒ）

戦術戦闘機　：48機
VTOL攻撃機：16機
輸送／偵察機：40機

「アロルデシュ軍の戦力」



◀国有の軍隊よりも、OCU駐留軍の方が規模が大きい


◀クーデターの成功は、OCUの油断も一因である。

アロルデシュの軍事規模は、OCUの定めた上限枠の半分にも満たない。OCU駐留軍の3分の1程度の実力でありながら、情報の漏洩防止や電撃的作戦の実行を徹底させ、クーデターの初期行動を成功させたヴェン＝マッカージェの指揮能力は、高く評価されるべきものである。

陸軍“機械化師団”を中心とした軍構成

下の地図は、アロルデシュのおもな基地とOCUの駐留基地、そしてそこに配備されているおもな部隊を示したものだ。アロルデシュの国防省は首都ダカにあり、各県に地方指令部を持っている。これを見るとアロルデシュ軍は陸軍の“機械化師団”6隊が中心となっているのがわかる。





◆アロルデシュ陸軍

陸軍第1機械化師団
(チッタゴン陸・空軍基地)

陸軍第2機械化師団
(チッタゴン陸・空軍基地)

陸軍第3機械化師団
(マイメンシン陸軍基地)

陸軍第4機械化師団
(マイメンシン陸軍基地)

陸軍第5機械化師団
(シルヘット陸軍基地)

陸軍第6機械化師団
(ジェソール陸軍基地)

陸軍補給支援部隊
(各基地に1部隊を配備している)

陸軍第4攻撃支援中隊
“ラール・シャーブ”

陸軍第12攻撃支援中隊
“ダール・シン”

◆アロルデシュ空軍

空軍第1戦術攻撃中隊
“プノベラル”

空軍第32戦術攻撃中隊
“ナカパロク”

◆OCU駐留軍

海防軍総海部第41上陸機動大隊
“マディーオッターズ”

陸防1軍第89機動大隊
“ダル・スタッグス”

アロルデシュ機械化師団

- 機械化師団
  - 機械化大隊
    - 装甲中隊
    - 装甲中隊 ― 戦車、自走砲、支援車両など
    - 機械化中隊
    - 機械化中隊
    - 機械化中隊
    - 機械化中隊 ― 装甲車、兵員輸送車、歩兵など
    - 偵察中隊 ― オフロード車、オートバイ、遠距離観測用レーダー車両、観測器材搭載トラック、装甲車など
    - 機動中隊
    - 機動中隊 ― ヴァンツァー、人型機動兵器、支援車両など
  - 機械化大隊

“機械化師団”とは、装甲車や戦車、WAP、輸送車両など、あらゆる部隊を内包した大規模な組織を指す。アロルデシュの機械化師団は、上図のように2つの機械化大隊で成り立っており、1つの機械化大隊は装甲中隊×2、機械化中隊×4、機動中隊×2、偵察中隊×1で構成される。アロルデシュ軍はこの機械化師団を6隊保有している。



▶ゲームに登場するヘリは、ほとんどがこの攻撃支援中隊機である。

攻撃支援中隊

“攻撃支援中隊”とは、攻撃ヘリを中心に構成された対地支援部隊であり、機械化師団には属さずに独自の作戦行動によって各部隊を支援する。OCU軍ではヘリに加え小型VTOL攻撃機を配備する場合が多いが、アロルデシュ軍では攻撃機の絶対数が少ないため、攻撃機の配備はない。1中隊は12機の攻撃ヘリを配備。通常は単一機種である場合が多いが、近年では俗に「ガンシップ」と呼ばれる、攻撃と兵員輸送を兼用する機種を配備する中隊が増えてきている。

STOCK OF KNOWLEDGE

06

現代軍隊の部隊構成

ヴァンツァーの実戦配備後、各国の軍隊は少数化が進み、編成自体もシンプルになった。そこで、現代の軍隊の部隊構成と比較してみよう。ここでは陸軍を紹介する。

【師団の編成】

陸軍の行動単位には、大きい方から順に師団、連隊、大隊、中隊、小隊、分隊と続くのが一般的である。大砲を初めとする各種遠隔攻撃の発達により、密集陣形による行動に問題が生じてきたため、最小戦闘単位は歴史と共に小さくなっていった。これらの行動単位のうち、最小である分隊は、一般に10人前後で構成される。例えば「歩兵分隊」ならば、歩兵ばかり10人前後で行動するわけだ。

この分隊が3～4個集まって、小隊が構成される。そして小隊が3～5個集まったのが中隊だ。構成人数は普通120人前後となる。一般に戦況をもっとも左右する、戦闘の要となるのがこの中隊である。中隊が3～4個集まると、次に大隊が構成される。大隊は単一兵種集団の最大単位となる。兵力は400人から500人にも上る。

そして大隊を3～4個、これに専門中隊を加えたものが連隊だ。専門中隊とは重火器中隊、通信中隊などで、これらの複数の種類の兵種が集うことにより、部隊としての作戦展開の選択範囲が広くなるわけだ。最後に、その連隊を基本単位とするのが軍隊の最大戦闘単位、師団である。師団には歩兵をはじめ、砲兵や機甲兵、砲兵や衛生兵など、すべての兵種が一堂に会することになる。あらゆる作戦行動が可能となり、独立した行動ができるようになる組織だ。

【師団の種類】

最大行動単位である師団も、その編成の主力によっていくつかの種類に区分される。例えば「機械化師団」なら、歩兵を機械化（装甲車などの車両を用い、機動力、攻撃力を増すこと。自動車化ともいう）した機械化歩兵連隊3個、機甲連隊1個、砲兵連隊1個、工兵連隊1個などで構成される。これが機甲連隊が師団の中心となっている場合「機甲師団」となる。ちなみに「機甲」とは、一般に戦車のことを指す。機甲中隊は、戦車中隊と同じ意味だ。

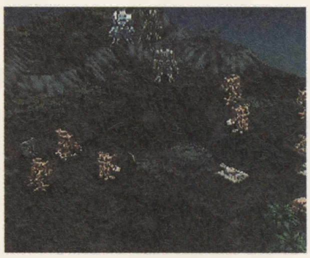
他にも、国柄によって師団には様々な種類がある。例えばアメリカにはヘリコプターを中心にした空中機動師団があるし、中国などには広大な大陸での戦闘を想定した砲兵師団などが編成されている、といった具合だ。

機械化師団を構成する各中隊の実例

陸軍第4機械化師団 第1機動中隊

WAPを中心とした部隊で、戦闘車両や支援ポッドを有している。他の中隊に比べると、規模はそれほど大きいものではないが、森林地帯や湿地帯といった複雑な地形での任務がおもなため、機動力を最優先させた部隊構成となっている。

クーデター発生後、OCU陸防軍ラマンストン駐留基地を占拠した。



▲トマスたちが包囲されたのがこの中隊。アッシュたちの協力により、中隊は壊滅。

WP20　ウォーラスM1型

森林地帯などで持ち前の機動力を如何なく発揮する、レオノーラエンタープライズのロングセラー製品。ロールアウトから7年が経過し、性能的に古さは隠せないが、経済力のないアロルデシュでは、現在でも主力WAPとして活躍中。



LEONORA ENTERPRISE

WP20M1／Warlus　M1

陸軍第1機械化師団 第3装甲中隊

陸軍第1機械化師団 第2機械化中隊



◀首都封鎖中、バーグショミティのWAP部隊に出くわす。

両中隊とも、装甲車や戦車といった戦闘車両が中心となり、護衛的な役割でWAPが配備されている。市街地などで高機動力を利用した広範囲戦を得意とし、戦闘車両とWAPの連携によって敵を包囲、せん滅する。クーデター発生後は、首都であるダカの交通封鎖やOCU軍の掃討といった任務に就いている。



VELDA

TANK：BT77M1C4

戦車：BT77M1C4型

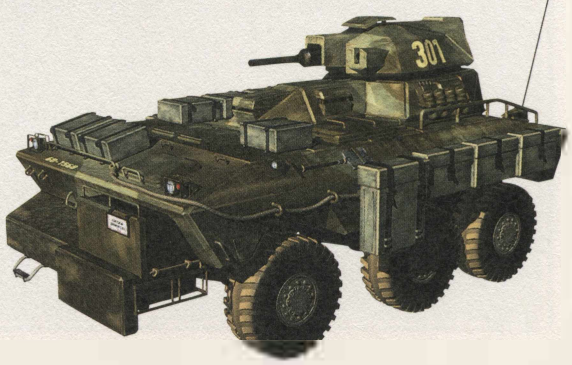
OCU最大の戦闘車両メーカー、ヴェルダが開発した、軽量の戦車。OCU軍では支援車両として長く使用されていたが、現在は同社の新型戦車「BT94型」が主流となっている。アロルデシュ軍では経済的な面からも、当分はこの戦車が主力をなすだろう。

SCHNECKE

SCHNECKE　A339　S9b　Dirigent

A339　S9b　ディリゲント指揮装甲車

WAWの祖として有名なECドイツの兵器メーカー、シュネッケの小型装甲車。頑丈なボディを持ちながら、軽快なフットワークで戦場を駆ける。実戦ではその機動力を活かし、指揮装甲車として使用されることが多い。



陸軍第５機械化師団
第２機動中隊

近年量産が始まった大型機動兵器を有している部隊。WAP や装甲車、支援ポッドなども配備され、アロルデシュ軍の中でもかなり大規模な機動中隊である。この部隊の隊長C．ジェドゥは部下からの信頼が厚いことで有名。「四つ脚の悪魔」と呼ばれるティルデンa 型を中心に、統制のとれたチームワークを見せる。

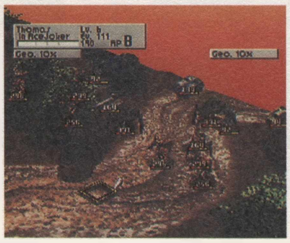
SENDER

OSV-08a "TILDEN-a"



OSV-08a　ティルデンa型

第二次ハフマン紛争時に実戦投入された「クリントン型」をベースに、ECイギリスのセンダーが開発・量産する大型機動兵器。WAPに対して機動力は劣るが、絶大な火力と長い作戦行動時間により、前線部隊の指揮車両として使用される場合が多い。



▲都市郊外の主要地点に、守備隊として配備されている大型機動兵器。



▲機動力では劣るものの、火力では大きくWAPを上回る。「四つ脚の悪魔」の異名がぴったりの機動兵器。

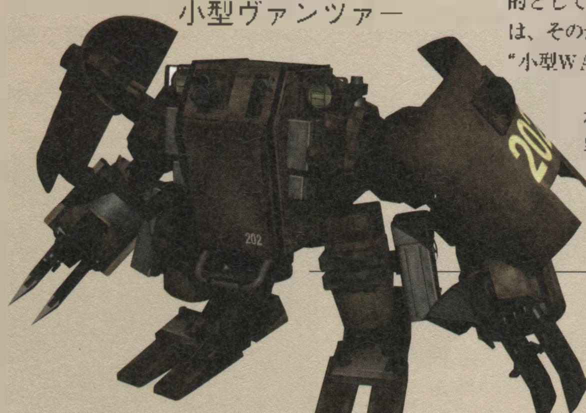
Supporting Pod

補給、整備を目的とした
小型ヴァンツァー

特にWAP への補給・修理を目的として開発された支援ポッドは、その形状からもわかるように"小型WAP "と呼べるものである。機動力を活かして戦場を駆け巡り、時には武器を装備して戦う。



▲残念ながらプレイヤーユニットとしては登場しない支援ポッド。



BALESTORO　SP10-a

支援ポッドSP10-a型

支援ポッドは霧島重工が整備用歩行車両として開発したものが元祖とされている。その後、軍への供給のため改良が加えられ、世界的な大ヒット製品となった。このSP10a型は、ECのメーカーバレストロが開発したもの。低価格が魅力である。

空軍、攻撃支援中隊の実例

陸軍第4攻撃支援中隊 “ラール・シャープ”

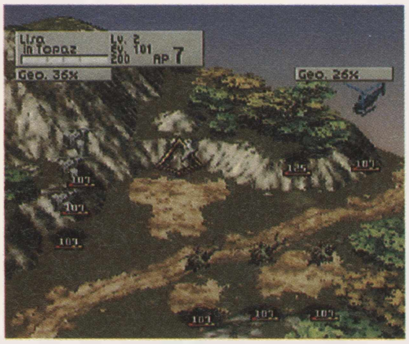
地上部隊を上空から援護する攻撃支援中隊において、この“ラール・シャープ（赤い蛇）”は、選りすぐりの優秀なパイロットが所属している主力部隊である。バルカンとミサイルで武装した攻撃ヘリの集団は、敵地上部隊にとって脅威となる。クーデター発生時はリミアン駐留基地を襲撃した第3機械化師団を支援。その後は同基地に駐屯している。



CHOPPER : AAH45a Hearn-a

AAH45a　ハーンa攻撃ヘリ

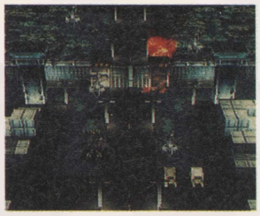
OCU加盟国のほとんどが主力として採用している、霧島重工製の最新突撃攻撃ヘリ。「プランTB230W」という強力なエンジンを搭載しており、最大2.2トンもの積載が可能となっている。対地・対空の両方に優れた攻撃性を発揮する高性能ヘリだ。



▲通常は地上部隊の支援が目的であり、単独で作戦行動をとることは少ない。輸送ヘリの護衛なども任務である。



▲対空兵器を持たない地上部隊にとっては、戦闘ヘリは脅威である。



▲アッシュたちの所属するリミアン駐留基地を襲ったのがこの部隊。

Maseru　Industry／PVA-05a　“CURLEW-a”



PVA-05a式VTOL攻撃機「ケールーa」

2085年に初飛行したVTOL攻撃機で、2102年の現在においても実用例の少ない前進翼を採用しているのが大きな特徴。機体の中央と後部に合計3基の可変ノズルを有し、垂直離着陸や空戦時の特殊機動に効果を発揮する。

空軍第1戦術攻撃中隊 “ブノベラル”

通常はチッタゴン陸・空軍基地に駐屯する、VTOL攻撃機で構成された対地攻撃中隊。ラジシャーヒ空軍基地に駐屯する第32戦術攻撃中隊“ナカバログ”とともに、アロルデシュの制空権を担っている。“ブノラベル”とは、ベンガル語で「野良猫」を意味する。

クーデター発生後は、首都ダカの空軍基地に駐屯している。



▶リーザたちが捕虜奪還作戦に同行したとき、革命軍の援軍として出現した。

chapter:03

スキルの連携による怒涛の攻撃――。

すべての行動に負荷が生じる、

アクティブポイントシステム………。

今回の『ＦＭ２』は、重量制限と移動力の関係など、

前作以上にシステムが複雑化している。

『ＦＭ２』を初めて手に取るプレイヤーは、必ず

システム部分を把握してからプレイすること、

戦場をよりリアルに駆け抜けたい人に――。

システムの把握は絶対に必須科目だ。

System Analysis

戦[illegible]く前に、知っておきたいポイント

Basic knowledge 基礎知識

ゲーム全体の流れ

「FM 2」は右の図のように、基本的に3つのステージの繰り返しにより進行していく。イベント画面ではおもに会話やセットアップを行い、次のステージにはワールドマップ上で移動する。移動先が戦闘ステージとなる場合は、そのままバトルマップに移行。ここで戦闘を行い、クリアした場合は再びイベント画面へと移って、会話などでストーリーを進めていくことになる。戦闘中に会話イベントが発生することもある。

イベント画面 — ワールドマップ — バトルマップ

Event

街や基地での行動

街や基地といったイベント画面では、おもに会話やWAPのセットアップを行う。場所によってはショップや酒場、闘技場などがあり、パーツの購入や情報収集、闘技への参加などができる。



会話等イベント

◀キャラクターの会話によりストーリーが進行していく。戦闘に関する重要な情報を得られることもあるので要注意。

セットアップ



▶WAPのパーツや武器などを変更する。このイベント画面でしかできないので、移動する前に必ずセットアップを行う。

World map

マップの移動

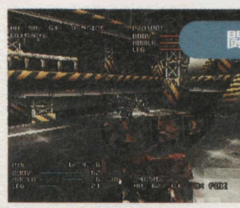
イベント画面で「Exit」を選択すると、ワールドマップ画面に移行する。ここでは移動するポイントを選択し、部隊を移動させる。移動後はほとんどの場合戦闘になる。移動前に準備は怠りなく整えておきたい。

移動先の選択



▶移動先にカーソルを合わせる。複数の移動先がある場合は、選択して移動する。移動後はそのまま戦闘に移ることも多い。

闘技場



▲WAP同士を戦わせ、勝敗を賭ける闘技場。力試しと賞金稼ぎに。

Battle map

戦闘

バトルマップではユニットを移動させ、敵部隊と交戦。勝利条件を満たせばクリアとなり、次のシーンへと進む。状況的に不利な場面が多いが、プレイヤーの戦略・戦術を駆使して勝利を目指せ。


ユニットの移動

◀1ユニットずつ、マップ上を移動させていく。敵の配置や味方ユニットの状況などを考慮して、的確な移動を行おう。

攻撃

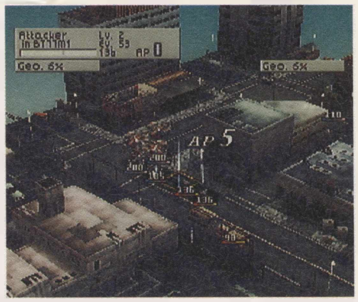


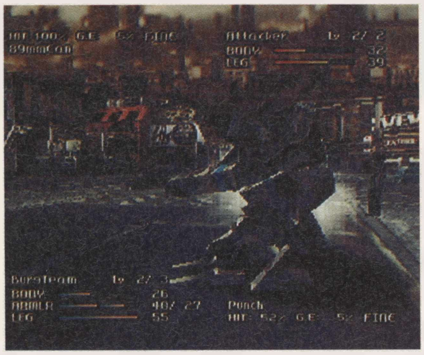
▶射程距離内に敵を補足したら、攻撃を仕掛ける。使用武器やキャラクターの能力が大きくモノをいう場面だ。

ＮＰＣユニットについて

このゲームには、味方ユニットと敵ユニットの他に、自軍の味方ではあるがプレイヤーが操作することのできないNPCユニットが登場する場合がある。彼らは独自の判断で移動や攻撃を行うため、プレイヤーの戦術にそぐわない行動をとることもあるかもしれない。しかし、彼らをうまく利用すれば、戦闘はかなり有利になるはずだ。勝利条件に関わっている場合もあるので、戦闘では常に彼らのことも気にかけておこう。

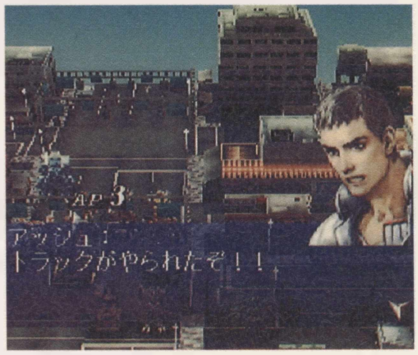






▶勝利・敗北の条件に関わっているNPCユニットがいる場合は、より一層の注意を払っておく必要がある。

◀彼らは彼らなりに判断し、移動や攻撃といった行動を行う。無理して助ける必要もないが、見殺しにするのも男気がない。



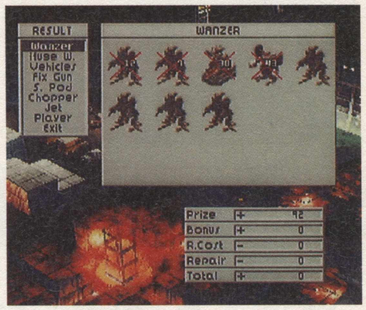
勝利条件とゲームオーバー

基本的な勝利条件は、敵ユニットを全滅させること。時として「特定のユニットが特定の地点へ到達する」というように、特殊な勝利条件が加わる場合がある。この場合、敵ユニットが残っていてもクリアすることができる。

敗北の条件としては、自軍ユニットの全滅が基本となる。また、勝利条件に加わった「特定のユニット」が撃破されるとゲームオーバーになるケースも多い。イベント画面や戦闘中の会話などから、これらの条件をしっかりと把握するようにしよう。



▲敵ユニットをすべて撃破すると、クリアとなる場合が多い。特殊な条件が加わっている場合に注意しよう。



▲クリアすると、戦闘の内容（敵ユニットの撃破数など）によって資金の精算が行われる。

ゲームの中断・データの保存

通常のセーブ／ロードは、イベント画面で行うことができる。うっかりセットアップをするのを忘れて移動したときなどは、タイトル画面の「Load」コマンドで、このイベント画面のセーブデータを読み込むことができる。

戦闘中にゲームを中断する場合、スタートボタンで表示されるコマンドの中から、「Save Game（ゲームの中断）」を選択。タイトル画面の「Continue」で、戦闘の途中から再開することができる。どちらも1データに2ブロックを使用する。

バトルマップ



▲戦闘中の状況を、メモリーカードに保存できる。

戦闘中の状態のままデータ保存

イベント画面



▲イベント画面では、データの読み込みをすることも可能だ。

戦闘に入る前のデータ保存

Battle system
戦闘のシステム

戦闘システムの基本

■ターン制

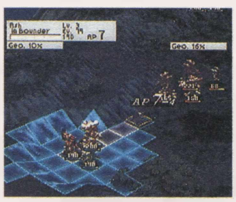
戦闘は自軍ターンと敵ターンに分かれ、それぞれのターン内でユニットの移動、攻撃などを行っていく。すべてのユニットの行動が終了すると相手のターンに移行する。



◀スタートボタンで表示されるメインメニューで、未行動ユニットがいても、自軍のターンを終了させることができる。

■APによる行動の制限

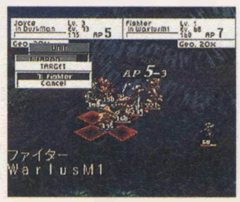
ユニットの行動は、すべてにおいてAP（アクティブ・ポイント）の制限を受ける。定められたAP内でしか、移動や攻撃といった行動を行うことはできないのだ。



◀APはキャラクターごとに設定されている。移動や攻撃などの行動は、すべてAPを消費して行う。戦闘の重要ポイント。

■攻撃・反撃

ユニットは自軍のターンに、相手ユニットに対して攻撃を仕掛けることができる。攻撃される側は、反撃や回避、防御といった行動を選択する。



◀自軍ターンであれば攻撃、相手のターンであれば反撃や回避となる。基本的には攻撃側が有利ではあるが、状況にもよる。

基本的な戦闘の流れ

■攻撃する場合

自軍ターンで、敵に攻撃を仕掛ける場合の流れを追ってみよう。

まずはユニットを移動させる。移動力とAP、地形などにより移動可能範囲が決定され、青いスクエア（マス：以降 "sq" と表記）で表示される。その範囲内で移動し、その後射程内に敵ユニットがいれば、武器、目標を選択して攻撃する。

移動



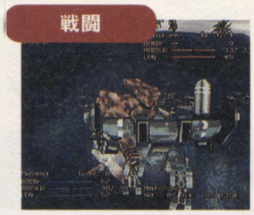
▲青く表示される移動可能範囲内で、移動先をカーソルで指示するとユニットが移動する。

武器・目標選択



▲装備武器の射程内に敵ユニットがいれば、攻撃することができる。複数の敵がいる場合は目標を選択。

戦闘



▲選択した武器で、目標のユニットを攻撃。相手も反撃や回避などの行動をとる。戦闘は自動処理。

■攻撃を受ける場合

敵ターンに攻撃を仕掛けられた場合、装備武器による反撃、シールドでの防御（装備している場合）、回避のいずれかの行動を選択する。戦闘は、攻撃を仕掛けた場合と同様の条件で処理されるため、場合によっては自ユニットの攻撃が先になることもある。ただし、遠距離攻撃を受ける場合は反撃はできないので要注意。

行動の選択

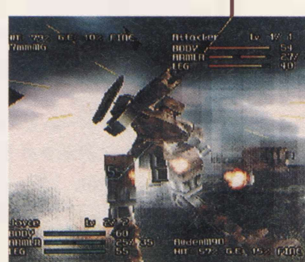


▲装備武器による反撃や回避といった行動を選択する。

反撃
装備武器による反撃を行う。場合によっては先に攻撃できることも。

防御
シールドを装備している場合に限り、防御行動をとることが可能。

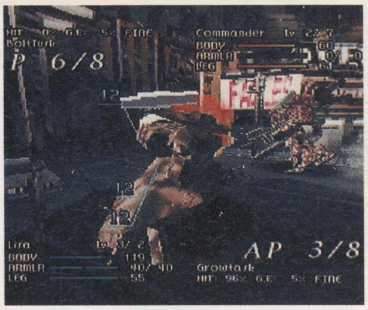
回避
敵の攻撃を回避する行動をとる。必ず回避できるとは限らない。



ユニットの破壊

■ボディの破壊で撃破

すべてのユニットにおいて、撃破される条件は共通している。そのユニットの「Body（ボディ）」のHPが0になった時点で、例え腕や脚が残っていても撃破されたことになるのだ。セットアップでパーツを選ぶときなど、特にボディのHPには注意してほしい。また、敵ユニットの残りHPが高くても、ボディにダメージを負っていれば次の攻撃で撃破することもできる。特に注目すべきはボディのHPだ。



▲WAPの場合、例え腕や脚が破壊されても、まだ撃破されない。ボディのHPさえ残っていればいいのだ。



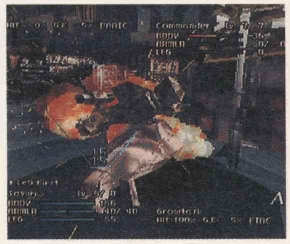
▲しかし、ボディに集中攻撃を食らってしまうと、逆に腕や脚が無事でも撃破されてしまう。

■腕・脚が破壊された場合

下記の「各ユニットのHPゲージ」を見ればわかるように、WAPにはボディの他に左右の腕と脚、車両や支援ポッドなどにはボディと脚（車輪、キャタピラなども含む）のHPゲージが存在する。特にWAPの場合、両腕・両肩には武器を装備するため、このパーツが破壊されると攻撃・反撃ができないという事態に陥る。また、脚部が破壊されると1sqしか移動できなくなる。どちらもかなり致命的なダメージだ。



◀腕を破壊されると、その腕に装備していた武器の使用ができなくなる。両腕を破壊されたら、もう丸腰と変わらない。



▶脚が破壊されると、移動可能範囲が1sqになってしまう。これでは逃げようにも逃げられないが、攻撃できるだけマシか。

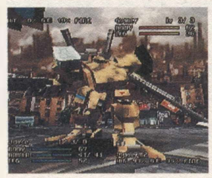
■各ユニットのHPゲージ

WAP

Body
L Arm　R Arm
Leg

Body | L Arm | R Arm | Leg

上はバトルマップに表示される簡易HPゲージ。ボディの他に左右の腕と脚を持っているのがWAPの特徴だ。両腕が破壊されると、腕に装備した武器での攻撃が不可能になる。ボディの次に注意しておきたいパーツだ。脚は移動力が1sqになるが、腕よりは救いはある。



車両／支援ポッド／大型機動兵器

Body
Leg

Body | Leg

車両の場合、ボディとシャーシ（車輪など）。支援ポッドはWAPのように人型だが、大きさからボディと両腕は一体とみなされている。大型機動兵器は基本的に4足歩行型なので、車両のようにボディ（上半身）と脚（下半身）という分け方になっている。

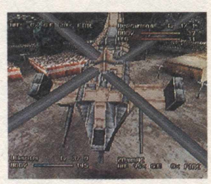


航空機

Body

Body

戦闘ヘリなどの航空機は、脚も腕も持たないため、ボディのみのHPゲージとなっている。攻撃がボディに集中するため他のユニットに比べて脆いイメージを受けるが、対空攻撃が可能な武器が限られており、移動力が他ユニットよりも格段に高いのが強味だ。

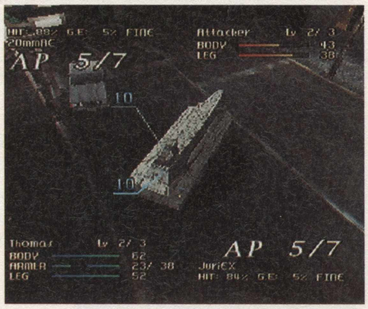


APS アクティブ・ポイント・システム (Active Point System)

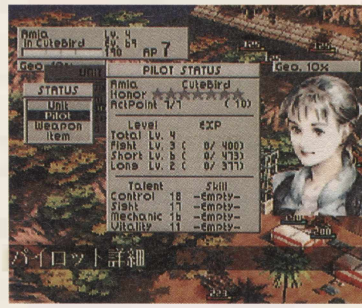
戦闘中の全ての行動に影響するAP

■APとは

APはパイロットの“行動力”を数値化したもの。WAPや戦車を操縦するとき、練達した者ほど、より効率よく操縦できるはずだ。ゲームでは、この熟練度（レベル）に基づいて、各パイロットに行動力値（AP）を割り当てている。つまりパイロットのレベルが上がることで、APの上限も上昇するというシステムになっているのだ。



▲APはユニットのすべての行動に影響する数値。戦闘においてもっとも重要視すべき数値なのだ。



▲APは敵味方とも、各パイロットごとに設定されている。パイロットのレベルが上がれば、APも増える。

■APの消費

APはユニットが移動や攻撃、アイテムの使用など、あらゆる行動をとることで消費される。当然、各ユニットは自分の持つAPの範囲内で行動を選択することになるのだが、例えば攻撃を行ってから移動することはできない。AP消費について考える場合は、「移動→攻撃／アイテム使用／待機」の流れを追うことになる。右にAPを消費する状況とその値をまとめたので、プレイの参考にしてほしい。

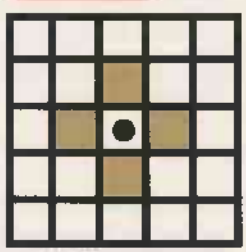
APを消費する状況と消費値

移動	1スクエアにつき1AP
格闘攻撃	0AP（APを消費しない）
近距離攻撃	2AP
遠距離攻撃	6AP
アイテム使用	4AP
攻撃を受ける	1回につき2AP

■APの回復

自軍ターンに移動や攻撃を行って消費したAPや、敵ターンに攻撃を受けることで消費されたAPは、基本的に再び自軍のターンが巡ってくることで、各ユニットの上限値まで回復する。しかし、右の3つのパターンに当てはまる場合は、回復する値に制限を受けることになるので注意してほしい。特に注目してほしいのはパターン3。どうしても接近戦が中心となるだけに、味方ユニットの行動如何で、回復値が大きく増減することになるのだ。APの回復値（つまり現在値）は、右ページで解説しているように様々な事態を誘発する。味方の回復は多く、敵の回復は少なく、という戦術をとることができれば、戦況は一気に有利になる。

パターン1



隣接4sqに
敵ユニットが存在
【全回復-敵ユニット数×2】

パターン2



隣接を除く周囲4sqに
敵ユニットが存在
【全回復-敵ユニット数】

パターン3



パターン1、2の状況で、
周囲8sqに
味方ユニットが存在
【パターン1or2+味方ユニット数】

AP消費により引き起こされる事態

■命中判定の変動

攻撃時の総合命中率は、使用武器の命中率、攻守のパイロットの能力、互いの地形効果などを元にして判定される。そして、APもこの命中判定に大きく関係している。

攻撃、反撃時に判定される命中率には、攻撃決定後に残っているAPの値が、それぞれボーナスポイントとして加算される。例えば7APのユニットが近距離攻撃を仕掛ける場合、4sq移動後に攻撃する（7－4－2＝1）場合と、移動せずに攻撃する（7－2＝5）場合では、命中ボーナスに4APの差が生じることになる。

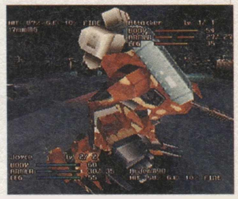
特に命中率の低い武器での攻撃や、APを多く消費する遠距離攻撃を行う場合は、極力敵を引き付け、自分のAP消費を抑えて命中ボーナスを増やすという戦い方が効果的といえるだろう。

移動して攻撃

例として、7APのジョイスが同じく7APの敵機に近距離攻撃を仕掛ける場合を見てみよう。使用武器は命中率70%のショットガン。地形効果はともに10%。



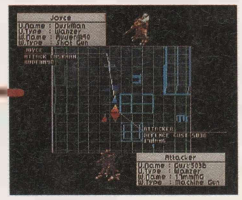
▲4sq移動して敵に隣接し攻撃する。この時点で7－4－2＝1APの命中ボーナスが加算される。



▲命中率は58%となった。もちろん、武器性能や互いのパイロットの能力などによっても変動する。

移動せずに攻撃

今度はまったく移動しないで攻撃する場合。敵味方とも、ユニットの存在により（左ページ「APの回復」参照）、APは上限の7まで回復している。



▲同じ敵ユニットに、7APのジョイスが命中率70%のショットガンで攻撃。今回は移動していない。



▲移動していないため、7－2＝5となり命中ボーナスは5AP。結果、総合命中率は62%になった。

■AP 0…回避不能

自軍ターンで何らかの行動をとった後、敵ターンで連続して攻撃を受けたりした場合、APが0になることがある。こうなると、当然移動や攻撃、反撃などの行動はすべて不可能。さらに、相手の攻撃を回避することすらできなくなってしまう。この最悪の事態だけは、何としても避けねばならない。

連続して攻撃を受ける

1回攻撃を受けるごとに2AP消費されるため、7APのユニットならば4回目の攻撃で既にAPは0になってしまう。こうなると、攻撃を回避することすら不可能になる。



▲近距離だろうと遠距離だろうと、攻撃される度に2APずつ消費されていく。例えHPが残っていても…。



▲APが0になれば、もはや回避することもできない。黙ってダメージを受けるしかないのだ。

囲まれる

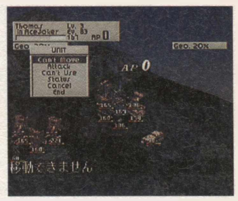
敵の攻撃をしのぎ切っても、周りをすっかり囲まれてしまうと、自軍ターンになってもAPが回復されない。7APのユニットならば、敵4体に囲まれたらAP 0となる。



▲例え敵が攻撃してこなくても、四方を敵に囲まれた状態で自軍ターンに移ると…。



▲APの回復値からマイナスされて、8AP以下のユニットならば残りAPは0になってしまう。



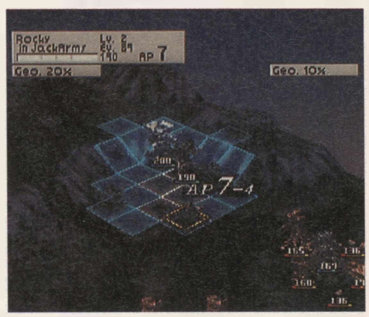
▲これでは例え味方が進路を開いてくれても、移動もできない。敵のターンになればダルマさん状態。

■移動力への影響

移動力は基本的にLeg（脚パーツ）に設定された数値であるが、エンジンの総出力や装備重量、地形などによって影響を受ける。また、1sq移動するごとにAPを1消費するため、たとえ移動力が8であっても、残りAPが4しかなければ、移動できるのは最大4sqまでということになる。また、移動後に何らかの行動をとる場合は、左ページの表のようにその行動に必要なAPが残っていなければならない。上記のように命中判定にも影響する。移動するときこそ、より深く戦況とAPを読む必要があるのだ。



▲移動力は、それぞれの脚パーツに設定されている値が基本となる。これは、総出力や装備重量などによって変動するので注意してほしい。



▲実際に移動する際には、残りのAP値や地形などが影響する。移動後の行動などを予め考えておかないと、AP消費が様々な事態を招いてしまう。

武器選択のポイント

接近戦のイニシアチブ

■近距離➡格闘が基本

接近戦での攻撃のイニシアチブは、使用武器によって変化する。まずは近距離武器対格闘武器。この場合、どちらが先に攻撃を仕掛けても、必ず近距離武器の攻撃が先に行われる。次に近距離武器同士。この場合は基本的に先に攻撃側が先に攻撃することができる。最後に、格闘武器同士の場合。これはWAPステータスの中の「Mov（素早さ）」が影響する。イニシアチブはスキルやパイロットの能力も影響するので要注意。



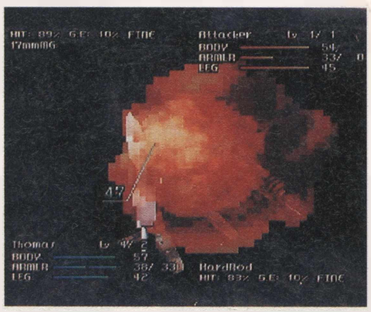
▲攻撃側は格闘武器、守備側が近距離武器で反撃する場合のイニシアチブは…。



▲近距離武器による攻撃が優先されるため、格闘武器を使用するユニットは注意が必要。

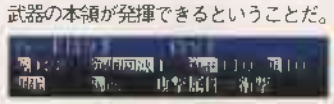
■格闘武器は不利なのか？

単純に考えると、近距離武器相手に格闘武器はやはり不利であるといえる。しかし、格闘攻撃はボディを狙いやすく、破壊力も高い。また、消費APが０というのが最大の利点。使い方次第で、強力な武器となる。また、どちらかが格闘武器を選択した時点で、双方の地形効果が０になるというのも大きなポイントだ。


▲HPが低めの腕パーツならば一撃で破壊できる威力を持つ。他の装備やスキルでカバーすれば問題なし。

格闘武器の命中率

格闘武器のステータスを見ると、他の武器とは違って命中率の数値が異様に低い。これは、装備することで元々腕パーツに内蔵されているパンチ機構の命中率に加算される値なのだ。つまり、腕パーツの命中率が高い程、格闘武器の本領が発揮できるということだ。



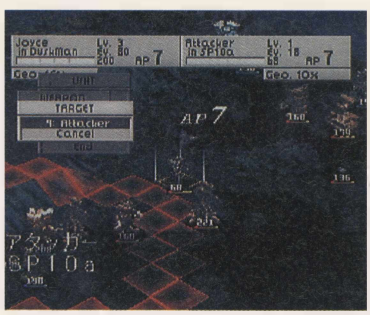
遠距離武器の注意点

■攻撃レンジと残弾数に注意

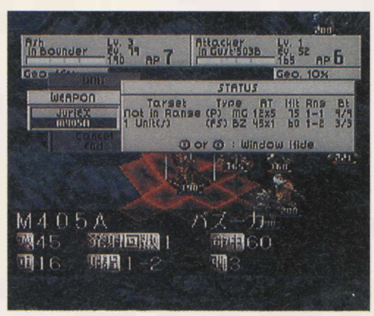
遠距離武器を装備する際に注意してほしいのが、攻撃レンジ（射程距離）と装弾数。特に攻撃レンジが４～６の場合、４sq以上６sqまでということで、３sq以内にいる敵は含まれないという点が重要なポイントだ。

■遠・近両用武器

近距離武器に含まれているバズーカ系とキャノン系は、攻撃レンジが１～２となっている。これらの武器は、敵に隣接して使用する場合は近距離武器、１sq離れて使用する場合には遠距離武器として処理される。当然、同じ武器だが消費APなども変化する。



▲遠距離武器は、攻撃レンジの内側に入り込まれると意味をなさない。また、装弾数が少ないものが多いので、すぐに撃ち尽くしてしまわないように注意しよう。

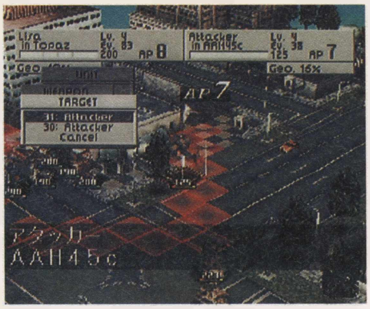


▲バズーカ系とキャノン系の武器は近距離武器として扱われているが、攻撃レンジに表示されているように１sq離れた位置から遠距離武器として攻撃できる。

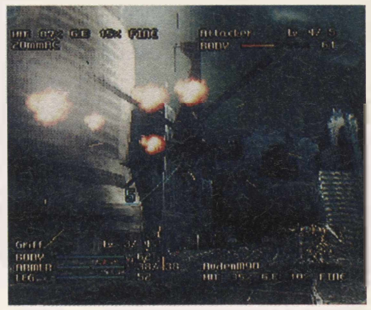
航空ユニットに対する対空武器

■対空攻撃の可・不可

戦闘ヘリなど足の早い航空ユニットは、かなり厄介な敵だ。この航空ユニットを攻撃する際には、対空攻撃が可能な武器しか使用できない。遠距離武器は武器名に「対空」と明記されているので分かりやすいが、格闘、近距離武器に関しては、特に対空の可・不可は表示されない。攻撃・反撃時には対空攻撃が可能な武器のみ選択可能となるので特に不便はないのだが、もし対空攻撃が可能な武器を装備していなければ、状況が不利になることはいうまでもない。



▲トラックや輸送ヘリの警護任務といったステージでは、敵の戦闘ヘリなどの航空ユニットは厄介な存在。なるべく早い段階で撃墜しておきたい。


▲航空ユニットを攻撃する場合は、対空攻撃が可能な武器を使用しなければならない。近距離武器のライフルやキャノンがお勧め。

対空攻撃の可能な武器

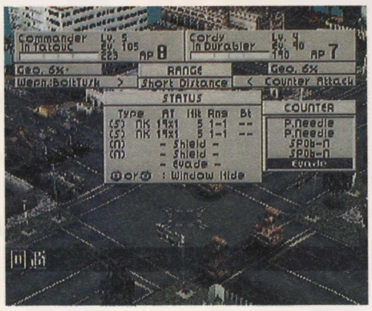
格闘	近距離	遠距離
すべての武器が攻撃不可。	バズーカ、火炎放射機以外の武器が攻撃可能。ボディ内蔵や肩装備武器も同じく攻撃可能だ。	対空専用武器のみ攻撃可能。ちなみに対空専用武器では、対地攻撃はできないので要注意。

シールドによる防御

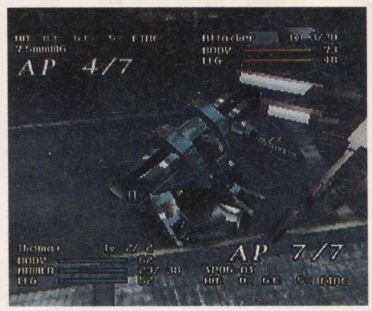
■回避と防御の使い分け

攻撃を受ける際、武器による反撃を行わない場合は、回避行動をとることになる。回避は必ず成功するとは限らないが、敵の武器や地形効果などによっては、かなりの確率で回避できる。

肩にシールドを装備している場合は、このシールドを使って防御態勢をとることができる。防御が成功すれば、ダメージを最小限に止めることができる。ただし、格闘武器による攻撃に対しては、防御できない。



▲不利な戦闘だと思ったら、回避してみるのもひとつの手。うまくすればノーダメージで切り抜けられるかも。特に単発攻撃となる格闘武器には有効だ。



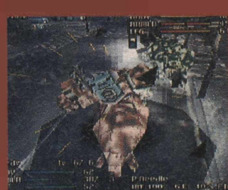
▲シールドを装備している場合のみ可能なのが防御。マシンガンのように連続して攻撃される場合でも、かなりの確率で防ぐことができる。

武器の攻撃属性とパーツの防御属性

すべての武器、パーツには、それぞれ攻撃属性と防御属性が設定されている。例えば耐衝撃のパーツに対しては、衝撃以外の属性の攻撃を加えることで、大きなダメージを与えることができるのだ。

衝撃／耐衝撃

格闘武器による打撃攻撃が衝撃属性に当たる。格闘系の敵ユニット（Fighter）には、耐衝撃の防御属性を持つパーツやシールドが有効だ。



貫通／耐貫通

マシンガンやライフルなど、銃器による実弾攻撃が貫通属性を持っている。戦闘の主流となる武器だけに、パーツも耐貫通の属性を持つものを装備するといいだろう。



炎熱／耐炎熱

火炎放射器などによる攻撃が炎熱属性となる。ミサイルやロケットなどは、この炎熱属性とともに衝撃属性も有しているので、敵が耐炎熱であっても攻撃は有効。



スキルの取得・使用

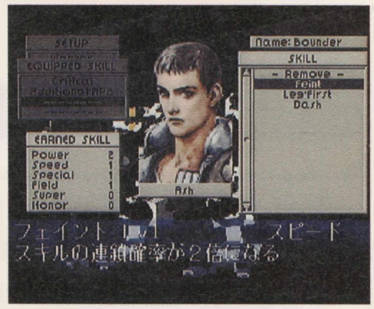
バトルスキルとオーナースキル

■スキルとは

戦闘経験を積んだパイロットが使用できるようになる特殊な能力。それが「スキル」だ。スキルは攻撃・反撃を行うことで得られる経験値の蓄積によって取得できる。また、スキルには独自のレベルがあり、このレベルが上昇することでより高性能なスキルへと成長していくのだ。スキルはパイロットごとに取得、装備する。すべてのスキルは、装備することで戦闘中にそれぞれに定められた確率で発動する。



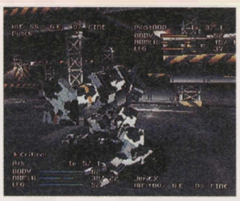
▲先制攻撃や特定パーツへの集中攻撃、ステータス異常の誘発など、スキルの発動は戦闘を有利にする。



▲パイロットごとに獲得したスキルは、セットアップ時にパイロットに装備することで使用できる。

バトルスキル

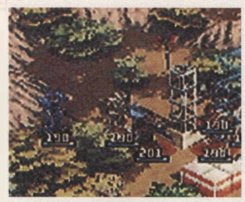
戦闘中に発動するスキル。格闘、近距離、遠距離の攻撃手段により、様々な効果を持つスキルを取得・使用することができる。WAPの装備武器にあわせて、各パイロットに装備する。



▲発動は確率だが、発動してくれれば一気に敵を葬り去ることも。

オーナースキル

戦場におけるパイロットの知名度を表現したのが「オーナーポイント」。オーナースキルはこのオーナーポイントによって取得する。戦闘ではなく、マップ上のユニットに影響を与えるスキルだ



▲マップ上のユニットに対して効果があるのがオーナースキル。

スキルの取得

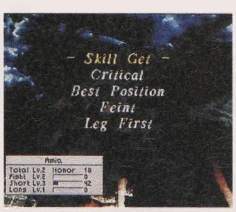
バトルスキル

■戦闘を重ねて経験値を蓄積

攻撃や反撃を行うことで獲得できる経験値は、一定値に達することでパイロットの格闘や近距離といった能力（レベル）が上昇する。バトルスキルも、この経験値の蓄積により獲得、レベルアップしていく。



▲敵ユニットを攻撃することで、それぞれの経験値を得られる。



▲経験値が一定値に達することで、様々なバトルスキルを取得できる。

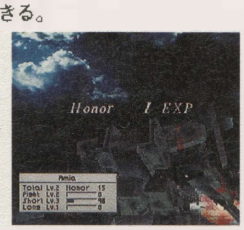
オーナースキル

■相手のパーツを破壊してオーナーポイントを

ボディを含み、腕や脚といったパーツを完全に破壊することで、パーツ1ヵ所につき1ポイントのオーナーポイントが得られる。このオーナーポイントが一定値に達すると、オーナースキルを獲得することができる。



▲戦闘で敵ユニットの腕や脚などのパーツを、完全に破壊する。

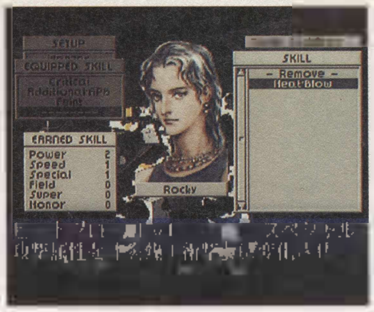


▲ボディのみを破壊した場合は、残りの腕と脚がボーナス加算！

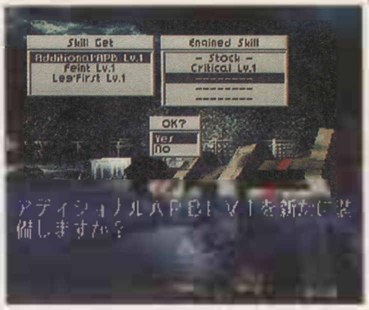
スキルの装備・発動

■最大４種類を装備

スキルは前作をはるかに上回る数が用意されているが、各パイロットが一度に装備できるのは４種類まで。基本的にセットアップの「パイロットのセットアップ」でスキルの装備を行うのだが、戦闘シーンでスキルを取得した場合は、その場で装備することができる。同じステージの次の戦闘ですぐに使用することができるので、特に序盤の戦闘では、積極的に取得スキルの装備を行っていきたい。装備したくない場合は「Stock」でスキルリストへ保管できる。



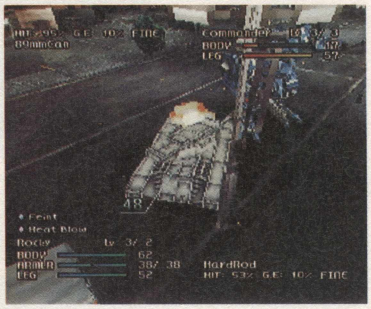
▲セットアップのなかの「Pilot」でパイロットにスキルを装備することができる。同時に装備できるのは４種類までだ。装備武器などを考慮して選択しよう。



▲戦闘シーンの中では、その戦闘で取得したスキルを、その場で装備することができる。最初の戦闘で獲得するスキルはすぐに装備しよう。

■スキルの連続発動

スキルの発動は、そのスキルに定められた確率による。時として、装備している複数のスキルが同時に発動することがある。これを連続発動（チェーン発動）という。スキルの発動は使用武器の系統による（格闘武器→格闘系スキル）のだが、連続発動は対応する武器さえ装備していれば、異なる攻撃手段でも可能。ただし、両手の武器を使用する格闘系スキルと近距離系スキルは、どちらかに対応する武器がないため、装備していても連動しないので注意。



▲攻撃タイプのスキルが連動すると、攻撃回数自体も増える。当然、敵の大ダメージは必至。連続発動するほど、与えるダメージは増え続けるのだ。

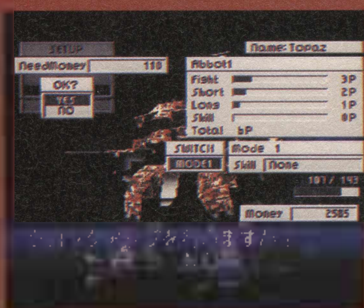


▲格闘攻撃用のスキルと近距離攻撃用のスキルを装備しても、連続発動には結び付かない。同系統のスキルでまとめておくのが無難だ。

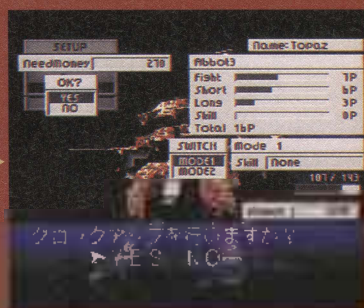
COMの「クロックアップ」とCOMスキル

■クロックアップ

WAPの戦闘能力を決めるもうひとつの要素として、忘れてはならないのがCOM（コンピュータ）。「FM２」では、ショップで各COMごとに「クロックアップ」というバージョンアップ作業を行うことができるようになっている。クロックアップすることで、新たなCOMを購入することなく現在のCOMの性能を向上させることができるのだ。また、各攻撃系統にもっともふさわしいモードを選択することができるようにもなる。



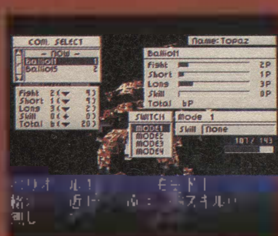
▲現在装備しているCOMを、ショップでクロックアップする。１回にかかる経費は、さほど高くない。



▲COMの性能アップはクロックアップで。性格の違うCOMが欲しい時は新たに購入するという形になる。

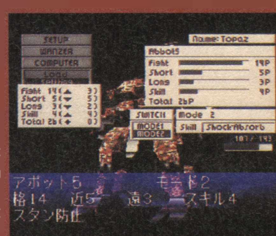
■COMスキル

最高レベルまでクロックアップされたCOMは、「COMスキル」が使用可能になるものがある。COMスキルは移動力の増加やパーツの自動修理など、おもにWAP自体の性能を向上させる効果を持っている。最高レベルのCOMを装備し、モード切り替えでスキルモードを選択しておけば、確実に発動する。



◀クロックアップによって最高レベルにまで高められたCOMの中には、COMスキルが使用できるものも存在する。

▶装備してスキルモードにセット。COMの買い換えはなるべく控えて、クロックアップに努めたほうが効率がいい。



地形効果／状態異常

地形効果と地形効果影響値

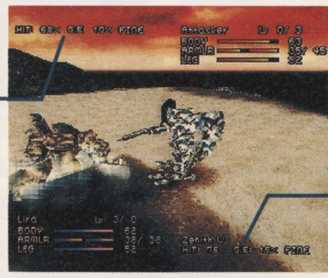
■地形効果値

フィールド画面上に表示される「Geo」は、地形効果の大きさを表している。この画面での地形効果は、攻撃を受ける際の回避率に影響するものだ。辺りに遮蔽物が多くあったり、森や斜面といった地形で、この効果値は高くなる。この値は、下記の地形効果影響値にも直接関係してくるので、移動時には充分気をつけるようにしたい。



■地形効果影響値

戦闘画面に表示される「GE」は、そのユニットが位置するsqの地形的条件が、戦闘においてユニットの行動に与える影響を数値化したもの。何の影響も受けず、最大限の能力を発揮できる場合を0％として表示される。目安となるのは、やはり上記の地形効果値。遮蔽物の少ない場所のほうが、攻撃時には性能をフルに発揮できる。



■地形効果と影響値の違い

地形効果に表示されていた数値が、戦闘画面では地形効果影響値として表示される。地形効果値は回避率を表しているのだが、これが地形効果影響値になると、ユニットの性能を発揮できる効率へと変化する。これは、遮蔽物が繁多な場所では敵に捕捉されにくくなるが、障害物のため自由に動き回るわけにもいかない、ということだ。



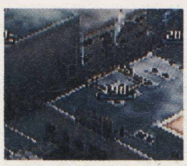
◀地形効果値が高いほど、敵に捕捉されにくく攻撃を回避できる確率が高くなる。複雑な地形ほど効果は高い。



▶地形効果と同じ数値であっても、こちらはユニットの性能を発揮できる効率となる。数値が高いほど効率が落ちるのだ。

■効果値の利用方法

攻撃する際には不利な状況となってしまう地形効果。となると、敵の遠距離攻撃を回避する場合や、弾切れや腕が破壊されて攻撃手段を持たなくなったユニットの避難場所として、地形効果の高いsqを利用するのがもっとも効果的だろう。複雑な地形に潜んで敵の接近を待ち、開けた地形に出て攻撃を仕掛ける。または敵を複雑な地形に誘い込み、自分は開けた地形から攻撃を仕掛けるのも利用法のひとつだろう。



建物の陰
◀市街地や基地での戦闘では、建物に挟まれた路地や建物の陰などが、地形効果の値が高いポイントになっている。



交差点の中央
◀市街地戦で地形効果がもっとも低いのは、幹線道路の交差点など、周りに遮弊物、障害物がない場所。丸見えなのだ。

林、斜面
▶樹木の多い場所や、急な斜面は地形効果が高い。だが地形効果影響値まで高くなってしまうのは、やはり動きにくいからだ。



水場、平地
▶とにかく遮弊物がなければ地形効果は低くなる。しかし、動きやすいため地形効果影響値には有利な地形といえる。



状態異常の内容と対処

■ステータス異常

HPが減少したり、特殊な効果を持つ武器やスキルで攻撃されたときなど、ステータスに異常をきたすことがある。このステータス異常には、右の3種類がある。それぞれ行動やAP消費に制限を受けるようになり、戦況に大きな影響を及ぼすだろう。

ステータス異常は、回復の効果を持つオーナースキルを使用しない限り、毎ターンごとに回復判定がなされる。3種類とも、最悪でも3ターン目には回復するので、味方ユニットならばやられないように注意し、敵ユニットがこの状態に陥っているならば、回復する前に叩いてしまうのが得策だ。利用するもされるもプレイヤー次第といえる。

パニック



発生・状態
パニック効果を持つ武器やスキルでの攻撃、同ターンに複数の敵に攻撃されたときに発生。移動時のAP消費が増加。

回復
自軍ターン開始時に、1ターン目50%、2ターン目75%、3ターン目100%の確率で回復する。

スタン



発生・状態
スタン効果のある武器やスキルで攻撃されたときに発生する。すべての行動が不能になる。

回復
「パニック」と同じ。

テラー



発生・状態
テラー効果を持つ武器やスキルで攻撃されることにより発生する。攻撃・反撃を行うことができなくなる。

回復
「パニック」と同じ。

■スクエア異常

ステータス異常とは違い、sqに設定された状態異常で、ユニットがそのsqに進入することで、そのユニットに影響を及ぼすもの。種類は右の3種類で、おもにアイテムの使用によって引き起こされる。中にはトラップとして最初からマップ上に存在している場合もあるので、確認を怠りなくしていきたい。

スモーク



▲目視攻撃（格闘、近距離）に対して、地形効果30%アップ。

チャフ



▲誘導武器（遠距離）に対して、地形効果30%アップ。

マイン（地雷）



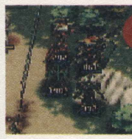
▲地雷だけに、脚パーツのHPにダメージを与える。

■ロックオン

敵ユニットに「レーダー車（もしくはレーダー機能を備えた戦闘車両）」がいる場合、そのレーダーに捉えられると「ロックオン」という状態に陥る。ロックオンには近距離と遠距離があり、それぞれロックオンされたユニットは、その攻撃に対する回避率が著しく低下してしまう。自軍ターンには回復するが、早い段階でレーダー車を撃破しておく方がいいだろう。ロックオンの種類はターゲットの形状で判断できる。



▲「ロックオン」能力を持っているレーダー車。戦闘車両の中にも、この機能を備えたものがいる。



近距離ロックオン
丸いターゲットが表示されたら、近距離ロックオンされた状態。近距離攻撃に対する回避率が大きく低下してしまう。

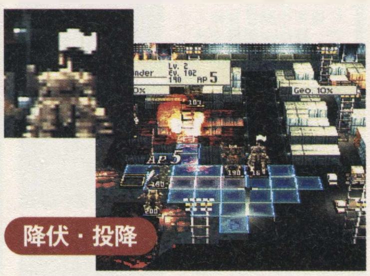


遠距離ロックオン
四角いターゲットは遠距離ロックオン。この状態で狙い撃ちされるとキツイ。レーダー車は早めに叩いておくに限るというものだ。

■降伏・投降

敵ユニットのHPが著しく減少したり、味方ユニットの持つオーナースキル「降伏勧告」の効果範囲内に敵ユニットがいる場合に発生するのが、降伏・投降。降伏したユニットは戦闘に参加しないが、HPが回復すると敵軍に復帰する場合がある。投降したユニットはその時点でマップ上から取り除かれ、復帰することはない。敵ユニットがWAPの場合、降伏時は武器、投降時にはすべての武器やパーツを奪取できる。

降伏・投降



▲オーナースキルの効果範囲は、自ユニットから周囲8sq。「降伏勧告」をもつユニットの範囲内に敵がいると、降伏や投降が発生する場合がある。



▲オーナースキルも、取得したら装備して使用する。バトルスキルとのバランスが難しいところだ。

ゲームの要となるセットアップのポイントは？

Set up to WAP

WAPのセットアップ

効率よくセットアップするために

WAPのセットアップは、パーツや武器などの種類が多く、慣れないうちはなかなか手間のかかる作業だ。ここでは、セットアップのシステムとともに、効率よくセットアップするコツを解説していく。

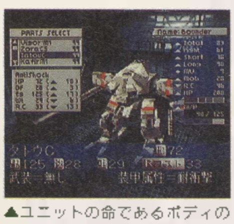


◀多くのセットアップ項目は、どれも重要な意味を持つものばかり。効率よくセットアップするポイントを学んでおこう。

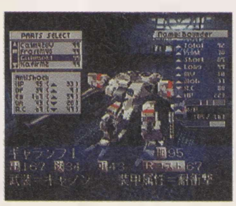
Body

■HPと出力に注意

ボディはユニットの撃破に直接関わってくるパーツ。それだけにHPとDF（防御力）には特に注意したい。HPや出力といったボディの性能は、WAPの戦闘能力に大きく関わってくる。性能比較値をよく見て選んでいこう。



▲ユニットの命であるボディのHPは、当然ながら高いほどいい。



▲武器が内蔵されている特殊なボディも存在する。

L/R Arm

■装備武器を想定して

通常の腕パーツは、マニピュレーターによって武器の持ち替えができる。中には内蔵パンチ機構を強化した格闘戦専用アーム、様々な重火器を内蔵した砲身型の特殊アームなどもある。基本的に武器を装備できるのはノーマルタイプのみ。慣れないうちはノーマルアームで色々な武器を使用してみよう。

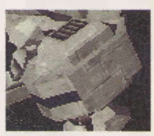
ノーマル

アクチュエーターを使用し、人間と同じように指を可動させることで、様々な武器を持ち替えることができる



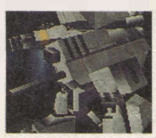
格闘専用

腕に内蔵されているパンチ機構を強化し、ロッドなどを装備せずとも、格闘戦が行える。拳状なので武器は持てない。



重火器内蔵

腕というよりも、武器をそのままジョイントさせたようなもの。当然、武器を装備する必要がないため、物を掴む指はない。



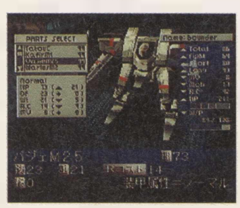
Leg

■HPとDFで選べ

脚パーツには移動力が設定されていない。移動力は、エンジン出力と装備重量によって換算されるためだ。脚はWAPをよりスムーズに移動させるための“車輪”のようなものだ。機動力を守るためには、耐久力が必要だ。



▲移動力はWAPの性能以外にも、地形やAPといった要素が

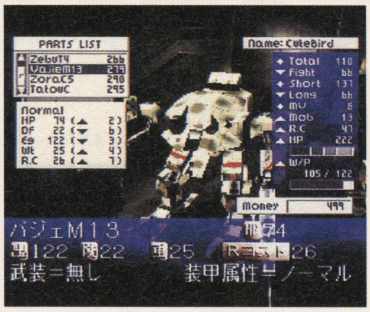


▲耐久力のあるパーツならば、移動力が奪われる心配も少ない。

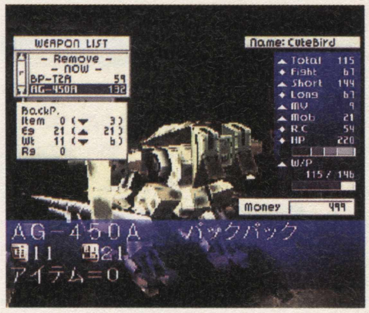
総出力と総重量の関係

■ボディの出力とバックパック

ボディに内蔵されているエンジンの出力は、WAPの移動力や素早さを算出する基本となる。出力が高ければ高いほど、WAPは素早く行動できるのだ。また「Weapon」にあるバックパックの中には、補助エンジンの役割を果たすものがある。装備することで、ボディの出力にバックパックのエンジン出力が加算されるのだ。重量を差し引いても、充分なパワーアップを施せる。出力が上がれば、戦闘能力も上昇。



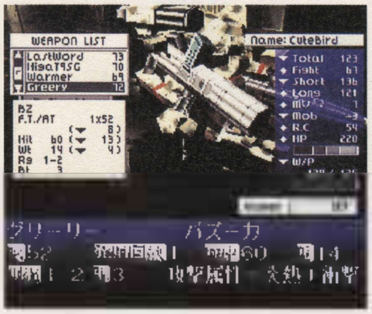
▲ボディのHPは戦闘能力、出力は移動力と素早さに大きく影響する。高出力のボディがほしい。



▲ボディの出力だけでは心もとない場合、エンジンつきのバックパックを装備することで解決する。

■パーツ重量と総重量

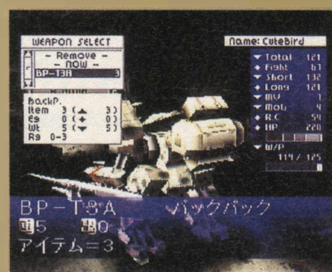
ボディや腕、脚といったパーツの他、武器やアイテムなど、装備可能なものにはすべて「重量」が設定されている。セットアップによって1体のWAPに装備されたパーツの重量の合計値が、総重量となる。この総重量が大きくなればなるほど、WAPの機動力は低くなっていく。しかし、頑丈なパーツや破壊力の大きい武器などは、総じてパーツ重量が重い。無駄な装備を省いて、機動力とのバランスを考えていこう。



▲HPの高いパーツや、攻撃力の高い武器などはやはり重い。総重量がかさんでしまうと、動けなくなる。

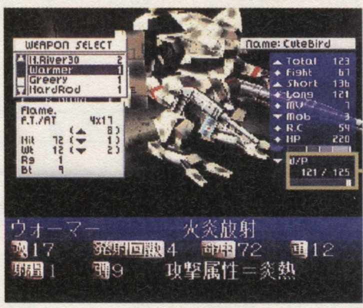
バックパックの役割

バックパックは2種類あり、それぞれ使い途が違う。まず、アイテムの装備が可能になるもの。これにアイテムを装備しないと、戦闘で使用することができない。もうひとつは、エンジン出力を高めるためのもの。補助エンジンを積んだバックパックを装備すれば、WAPの機動力を引き上げることができる。



▲重量のある遠距離武器を両肩に装備しようとなると、アイテムは捨てて出力アップを。

⚠ 総出力を超える重量は装備できない



■制限重量内でセットアップ

ステータスの最下段に「W／P」の表示がある。これは総重量／総出力のことで、パーツや武器の装備によって変動する。

総出力は、エンジンにかかる負荷重量の上限でもある。つまり、総出力を超える重量を装備したら、WAPは動くことができなくなるのだ。ゲームではアラームによって重量オーバーを教えてくれる。先にボディパーツを選んでP値を決めよう。

パイロットのセットアップ

■パイロットステータスの確認

イベント画面でパイロットのステータスを確認したい場合は、「パイロットのセットアップ」を行う。このとき、セットアップ画面にはステータスの詳細が表示される。

■スキルの装備

戦闘で取得したスキルは、パイロットに装備しておかないと効果を発揮しない。セットアップ画面で、ストックからスキルを選んで装備しよう。



▲パイロットのセットアップ画面。

武器の系統と選択

格闘武器

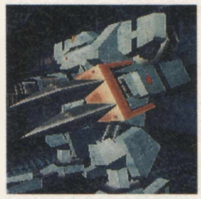
格闘武器は、アームによるパンチ攻撃の威力を高めるために装備するもの。ロッドとナックルの2種類があり、ロッドの場合はパンチではなく振り降ろすような攻撃となる。格闘武器の命中率と攻撃力は、アームのパンチ攻撃の命中率と攻撃力に、それぞれプラスされる数値となっている。

Rod ロッド
ハートクラブ



F.T／AT	+25
Hit	+10
Wt	12
Rg	1
Bt	∞

Knuck. ナックル
ダブルネイル



F.T／AT	+22
Hit	+5
Wt	12
Rg	1
Bt	∞

近距離武器

近距離武器は6種類と、もっとも種類が多い。1回の射撃で1発の弾を撃ち出すものと、複数の弾を撃ち出すものに大別できる。基本的に格闘武器に対してイニシアチブをとれるため、接近戦の主流となる。

■マシンガン／ライフル／ショットガン

マシンガンとショットガンは、1回の射撃で複数の弾を撃ち出す。1発の攻撃力は少ないが、敵のパーツにまんべんなくダメージを与えることができる。ライフルは1回に1発しか撃てないが、攻撃力が高く1つのパーツに大ダメージを与えられる。

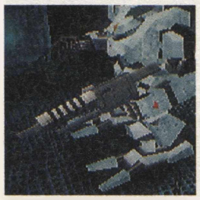
■火炎放射器

近距離武器の中で、唯一攻撃属性が炎熱の武器。性格としてはショットガンに近く、数回のダメージを連続して与えることができる。敵が耐衝撃、耐貫通の防御属性を持っているときに威力を発揮する。命中率が少々低めなのが難点ではある。

■キャノン／バズーカ

バズーカの攻撃属性は炎熱+衝撃というように、近距離武器の中でもキャノンとバズーカは特殊な武器だ。攻撃レンジも1～2sqとなっており、敵に隣接して使用する場合は近距離武器、1sq離れて使用すると遠距離武器として扱われる。

MG マシンガン
カリヨン



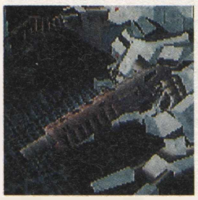
F.T／AT	5×16
Hit	75
Wt	14
Rg	1
Bt	9

Rifle ライフル
グレンツェ



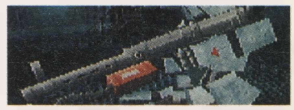
F.T／AT	1×41	Rg	1
Hit	80	Bt	9
Wt	10		

SG ショットガン
オーデンM90



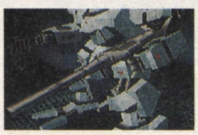
F.T／AT	8×7
Hit	70
Wt	10
Rg	1
Bt	9

Flame 火炎放射器
ホットリバー30



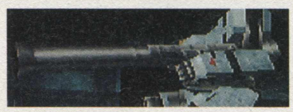
F.T／AT	4×15	Rg	1
Hit	73	Bt	9
Wt	10		

Can キャノン
グマス76mm



F.T／AT	3×19
Hit	66
Wt	13
Rg	1-2
Bt	3

BZ バズーカ
M405A



F.T／AT	1×45	Rg	1-2
Hit	60	Bt	3
Wt	13		

肩装備の近距離武器

肩に装備する武器は遠距離攻撃用がほとんどだが、例外としてマシンガンとキャノンの2系統の武器が用意されている。格闘主体のユニットに装備させれば、両手を使用する格闘スキルなどにも対応できる。

MG マシンガン
ピュースM14



F.T／AT	5×13
Hit	77
Wt	13
Rg	1
Bt	9

Can キャノン
ブラスタ86mm



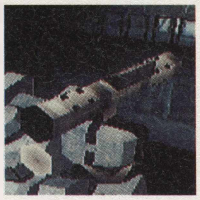
F.T／AT	3×22	Rg	1-2
Hit	68	Bt	3
Wt	14		

遠距離武器

遠距離武器は、すべて肩に装備するものとなっている。対地と対空に分かれているので、敵部隊の内容によって使い分けていく必要がある。グレネードはフィールド上で使用する特殊な武器。効果範囲内のユニットに、無差別にダメージを与える。使いどころが難しい武器だ。

GL　グレネード

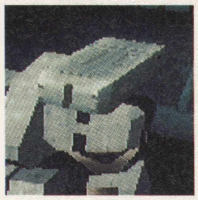
レイジーホーン



F.T／AT	1×24
Hit	70
Wt	13
Rg	2-3
Bt	2

Miss.　ミサイル

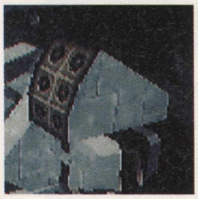
プラヴァーM2



F.T／AT	1×38
Hit	85
Wt	14
Rg	4-5
Bt	2

Rock.　ロケット

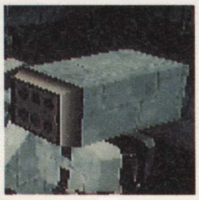
スナイプ



F.T／AT	6×16
Hit	68
Wt	21
Rg	2-4
Bt	2

SAM　対空ミサイル

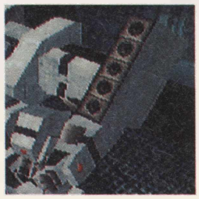
Mカイユ1



F.T／AT	2×26
Hit	84
Wt	16
Rg	4-5
Bt	3

AROK　対空ロケット

ホークアウル



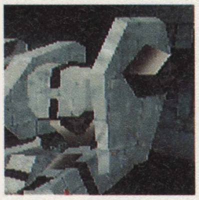
F.T／AT	5×12
Hit	67
Wt	14
Rg	2-4
Bt	2

シールド

シールドは武器と同じように肩に装備する。シールドを装備していれば、戦闘時に防御行動をとることができる。敵の攻撃属性にあった防御属性のシールドならば、ほぼ確実に攻撃を防ぐことができる。装備しておいて損のないアイテムだ。

Shield　シールド

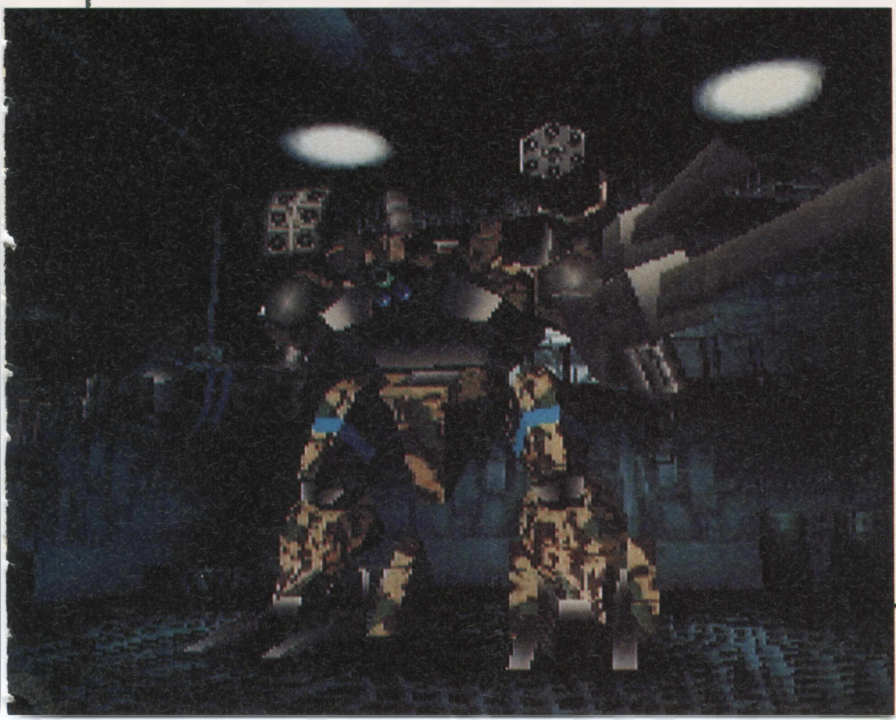
SP06-N



DF	8
Wt	6
Size	50
Ad	50
装甲属性	耐衝撃

武器データ項目内容

F.T／AT	発射弾数×攻撃力
Hit	命中率
Wt	重量
Rg	射程距離
Bt	攻撃可能回数
DF	防御力
Size	防御範囲
Ad	防御率



■装備武器の選択

どんな武器を装備するのか。これはパイロットの能力を考慮して選択するのが、もっとも効果的だ。ただし、部隊内の装備が片寄ってしまわないように気をつけよう。近距離、遠距離とも、バランスよく攻撃できるようにセットアップしていきたい。

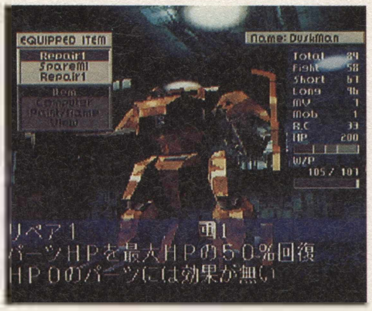


▲武器を持たせればいいってもんじゃない。重量に気をつけよう。

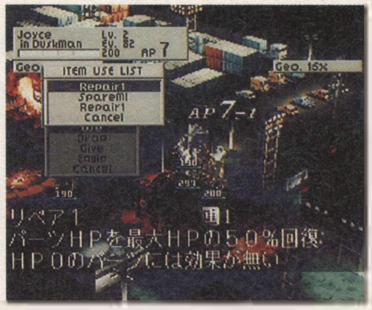
アイテムの種類と装備

■バックパックに装備

アイテムはすべてバックパックに装備して使用する。バックパックを装備していないユニットは、自分自身でアイテムを使用することができないので注意してほしい。アイテムを使用するには、4APを消費する。隣接する味方ユニットがいる場合、そのユニットに対してアイテムを使用することもできる。他に回復や補給の手段がないので、出撃チームの中には必ずアイテムを装備しているユニットを入れよう。



▲バックパックによって装備できるアイテムの数が違う。長丁場になるのなら、せめて3つはほしい。



▲戦闘時に、4APを消費してアイテムを使用する。隣接する味方ユニットに使用することもできる

■アイテムの種類

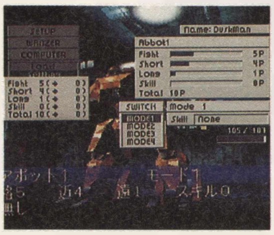
アイテムは大きくわけて3種類。弾薬を補給する弾倉アイテム、ダメージを受けたパーツを修復する回復アイテム、地雷などの特殊アイテムに分類される。持てる数に限りがあるので、よく選んで装備しよう。

アイテムの大まかな内容	
弾　倉	マシンガン、バズーカ、ミサイルなどのスペア弾倉。
回　復	リペア1、リバースなどのHP回復アイテム。
特　殊	地雷、チャフ、スモークなどの特殊効果を持つアイテム。

COMの装備とモード変更

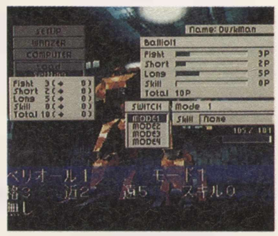
■COMの変更

COMは戦闘において、WAPの攻撃能力を高める役割を持っている。COMにはそれぞれ格闘、近距離、遠距離のステータスが設定されているので、ユニットの攻撃スタイルにもっとも適しているものを選ぶ。すべてのWAPは最初にCOMを装備しているので、無理に購入する必要はない。



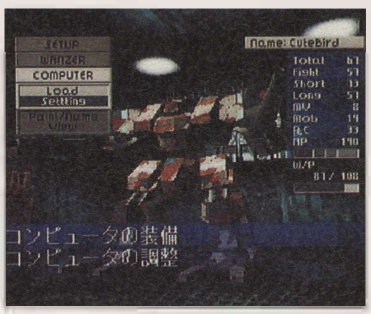
◀COMをWAPに搭載することで、機体の戦闘能力が高まる。WAPは最初からCOMが装備されている。

▶COMには格闘、近距離、遠距離のステータスが設定されており、格闘向き、近距離向きといった選び方ができる。

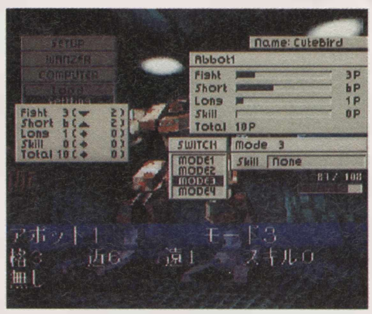


■モードの切り替え

COMは2～4つのモードを持っており、各モードにはそれぞれタイプの違うステータス設定がなされている。つまり、1台のCOMで様々なスタイルの攻撃パターンをカバーすることができるのだ。クロックアップによってすべてのモードがレベルアップしていくので、装備の変更などにも、同じCOMで対応していくことができる。



▲モードの切り替えは、セットアップ画面「COMのセットアップ」にある「setting」で行う。必要なモードに。



▲各モードにはタイプの違うステータス設定がなされている。1台でどんな攻撃にも対応できる。

例：ベリオール

Mode 1

Balliol1	
Fight	2P
Short	1P
Long	3P
Skill	0P
Total	6P

Mode 2

Balliol1	
Fight	3P
Short	1P
Long	2P
Skill	0P
Total	6P

Mode 3

Balliol1	
Fight	1P
Short	3P
Long	2P
Skill	0P
Total	6P

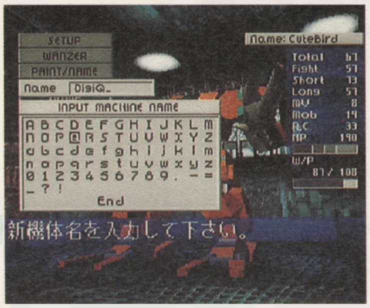
Mode 4

Balliol1	
Fight	1P
Short	1P
Long	2P
Skill	2P
Total	6P

機体名・機体色の変更

■機体名の変更

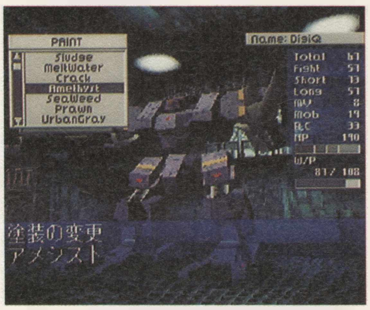
セットアップ画面の、ステータス表示の上には、各パイロットの機体の名前（愛称）が表示されている。例えば、アッシュならば「Bounder」、トマスは「AceJoker」、エイミアは「CuteBird」、グリフは「Kasumi」など、それぞれ個性的な名称がつけられている。このWAPの呼称もプレイヤーが自由に変更できるので、気に入った名前をつけてあげるといい。



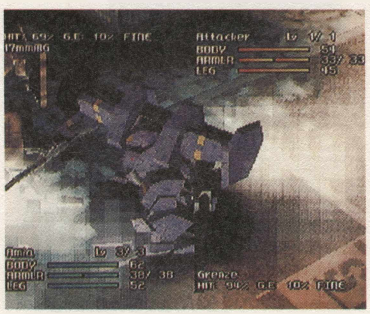
▲入力に使用できるのは英文字だけだが、その方が雰囲気があっていい。かっこいい名前を考えてみよう。

■機体色の変更

機体名と同じく、機体の色も変更することができる。機体色の場合は、予め用意された色の中から、気に入ったものを選ぶというシステム。右に代表的な色のリストを掲載しておくので、機体色を決めるときの参考にしてほしい。

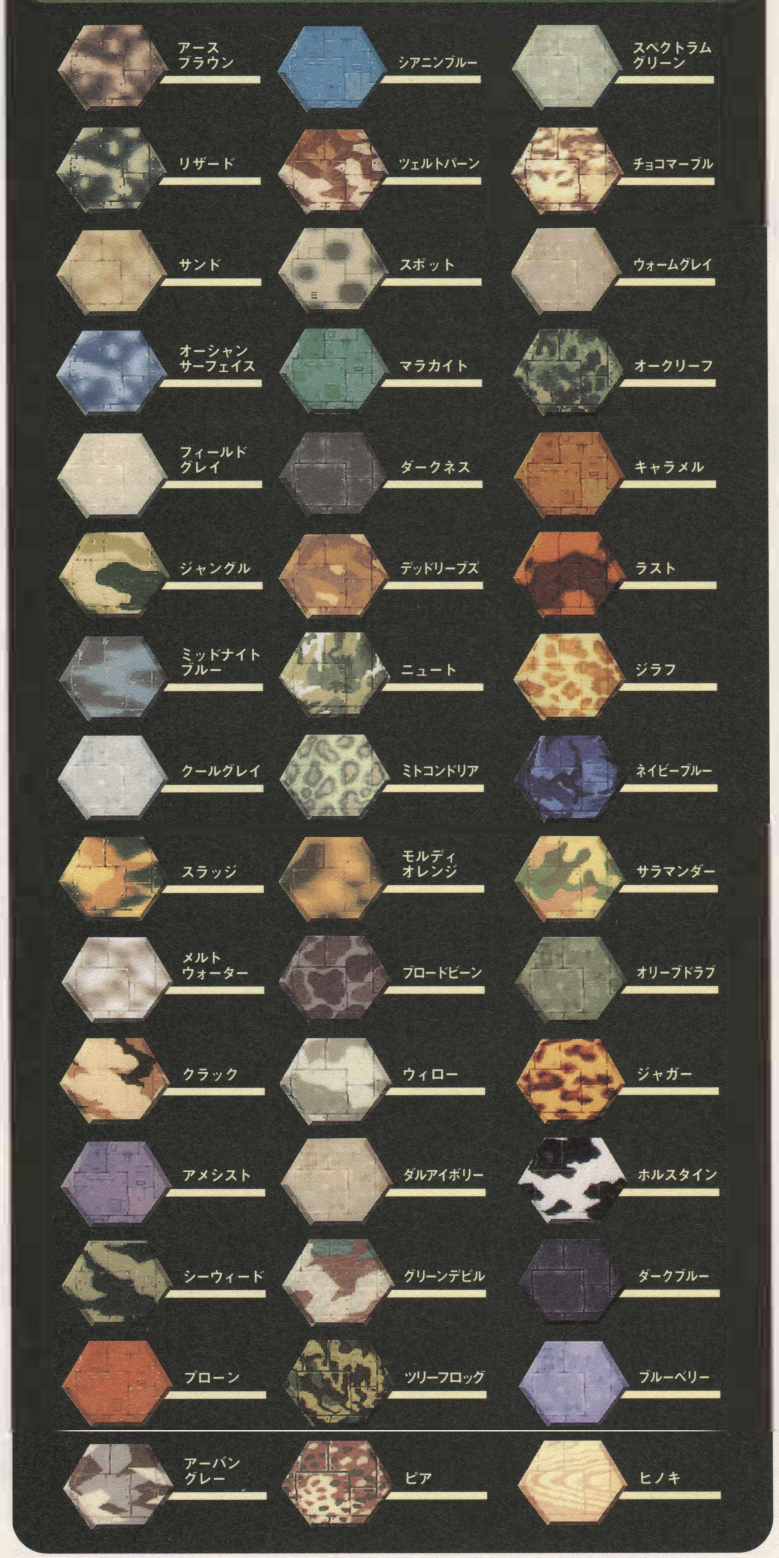


▲たくさんの色の中から、キミの好きなものを選ぼう。右のリストのように、たくさんある。



▲もちろん、戦闘や闘技場でも、WAPは変更したカラーリングで戦ってくれる。

機体色リスト



ストーリー進行の要点と街や基地での行動について

Event stage

イベント画面での行動

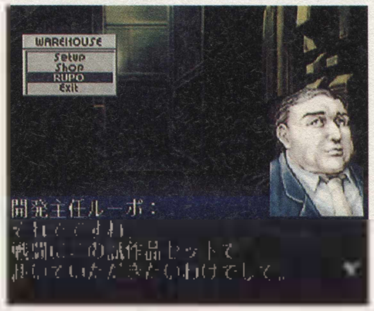
移動・会話

■行き先、会話の相手を選択

街や基地では、画面左上に移動先や会話できる人物名が表示される。このコマンドを選択・実行することで、様々なイベントが発生したり、重要な情報を入手できることがある。会話の内容をよく把握して、次に訪れるべき場所や、次の戦闘の内容などを見極め、対処していこう。仲間に加わるキャラクターとも、出会えるかもしれない。中には、ストーリーに直接関係しないイベントもある。



▲移動先や会話の相手を選択して、ストーリーを進めていく。流してしまわないよう、注意しよう。



▲ストーリーには直接関係ないと思われるイベントも。しかし、無視してしまうのも味気ない。

ネットワークへの接続

■接続の手順

様々な情報を検索できるネットワークは、以下の手順で接続する。基本的な情報はパスワードなどがストックされているので、それを選択していけばいい。クーデター後のニュースやキャラクターの経歴などが簡単に検索できる。

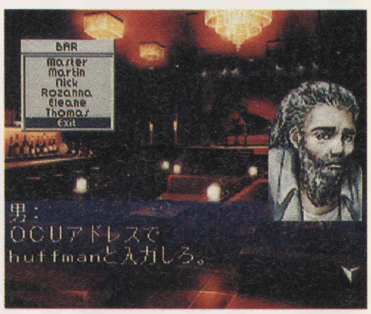
アドレス先入力 → パスワード入力 → コールサイン入力 →



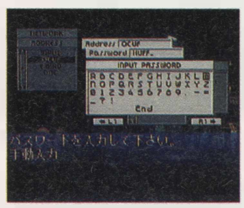
▲リストにあるパスワードは、選択していくだけでOK。様々な情報が得られるので、できるだけ活用してほしい。

■パスワードの入手

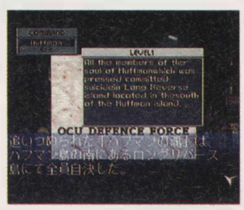
会話イベントの中でパスワードを教えられることがある。軍事機密など、重要な情報につながるパスワードはリストに表示されないので、手動で入力する必要がある。



▲リーザとサユリがドゥカンディの街にある酒場で遭遇する謎の男。パスワードを残して消える。



▲リストに表示されないパスワードは、手動入力でアクセスする。

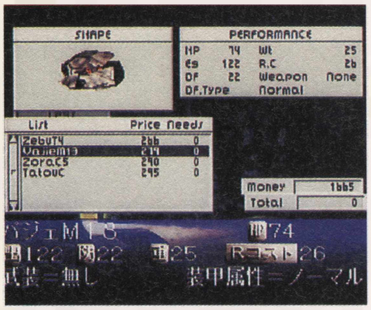


▲パスワードを入手すれば、重要な情報を引き出すことができる。

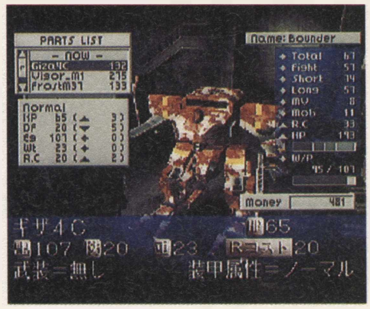
ショップでの売買

■セットアップ購入

WAPのパーツや武器を購入するときは、「セットアップ購入」が便利だ。購入したいパーツと現在装備しているパーツの性能を比較しながら選択でき、購入すればすでにセットアップ済みとなる。各ユニットごとに性能を確認しながら購入できるので、余分に買いすぎたり、別のパーツと間違えたりといったミスも少なくなるはずだ。ただしCOMだけは、購入後にモードの切り替えを改めて行わなければならない。



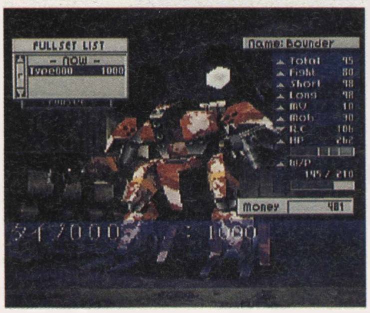
▲パーツや武器を個別に購入することもできる。アイテムなどはこうしてバラで買っておくといい。



▲セットアップ購入では、現装備と性能を比較しながらパーツを選べる。ムダな買い物はしなくてもいい。

■フルセット購入

セットアップ購入の中にある「フルセット」は、同型のパーツで構成されたWAPの機体と武器をワンセットで購入できるもの。バラ売りされていない機種が多い。



▲パーツ単位では売られていない機種を、セットで購入することができる。

OCU軍の「ポイント制度」

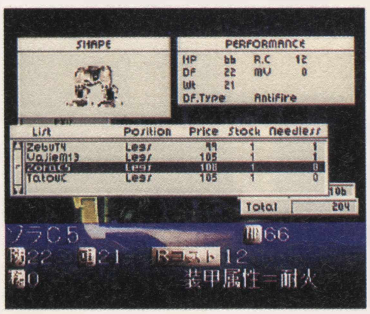
OCU軍では、実戦で消耗したパーツや武器などの補充品は、兵士個人の戦績をポイントに換算し、そのポイントと引き替えるというシステムをとっている。実戦に参加した兵士は、その戦果がポイントとして「クリップカード」に記録される。ポイントは換金することもできるので、個人的な買い物にも利用できる。ただし、基地以外では、このカードを使うことはできない。



▲戦果によるポイントで装備を補充。リーザはこのシステムを「OCUの平和ボケ」と皮肉る。

■不要パーツの売却

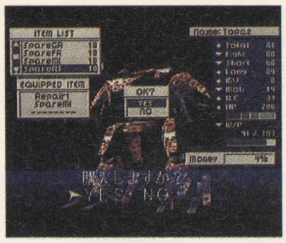
より高性能なパーツや武器を購入したことで、不要になった武器やパーツは、ショップで買い取ってもらうことができる。そのお金でさらにパーツなどを購入できるので、いらなくなったものはどんどん売ってしまおう。どんなパーツや武器でも、すべてのショップで引き取ってくれる。



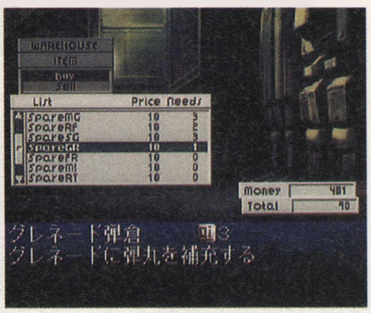
▲パーツや武器を、売りたい分だけまとめて売ることができる。そのお金でさらに装備の充実を。

■アイテムの購入・装備

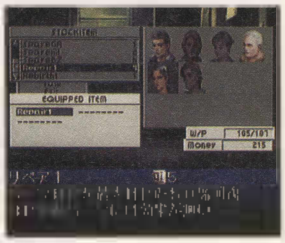
アイテムはセットアップ購入でも買えるが、ストックとして購入するならば、通常の購入方法でまとめ買いしておくといい。アイテムの場合はセットアップ購入でなくても、購入後に各ユニットに装備させることができる。もちろん、改めてセットアップで装備しなおしてもいい。



▲セットアップ購入では、アイテムは装備できる分しか購入することができない。



▲欲しいアイテムを、それぞれ欲しい数だけまとめて購入することができる。

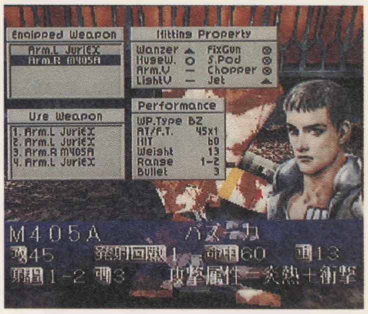


▲通常の購入方法でも、アイテムは購入後に続けてユニットへ装備できる。

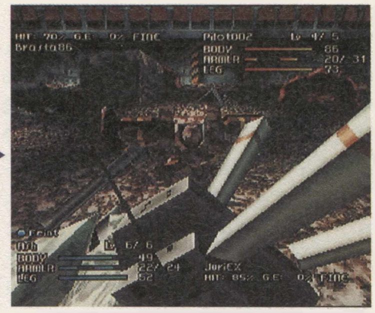
闘技場で戦う

1対1戦

1対1で闘うソロバトルでは、参加パイロットと相手パイロットを選択。試合前に使用する武器5回分を先に選択しておき、試合開始。5回の攻撃で勝負がつかなかった場合は、再び5回分の使用武器選択を行い、決着がつくまでこれを繰り返す。



▲参加パイロットと相手を選んだら、5回分の使用武器を選択する。そしていよいよ戦闘開始。


▲戦闘は基本的に通常の戦闘と同じ。どちらかが両腕を破壊されるか、ボディを破壊されるまで戦闘は続く。

- 参加パイロット選択
- 対戦相手の選択
- 使用武器の選択
- 戦闘開始


▲試合前のセットアップは怠りなく。パイロットのスキル装備もね。



▲試合に勝つと、賞金や賞品（アイテム）を入手できる。勝敗は記録されてランキングに表示。無敗のチャンプと闘える日はくるのか？

チーム戦

最大5人対5人で闘うのがチーム戦。まずは参加人数を決め、パイロットを選択する。相手チームを選んだら戦闘開始。チーム戦は実戦と同じくWAPを移動させ、敵を攻撃。チームが全滅するまで続く。勝つと賞金や賞品が手に入る。

- 参加人数の選択
- 参加パイロット選択
- 対戦チームの選択
- 戦闘開始

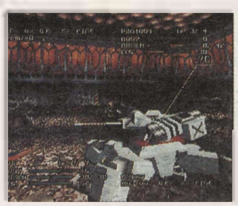

▲チーム戦は実戦さながら…というよりも、実戦そのもの。WAPのセットアップと戦術がポイントに。



▲相手チームの性格をよく見て、自分のチームに有利な戦い方を考えよう。



▲勝利すれば、やはり賞金や賞品が手に入る。稼ぎどころだ。


▲ソロファイトとは違い、ボディが破壊されるまでは参戦できる。

chapter:04

Map Conquest

全体を見渡せるから、 戦略が立てやすい！

独自に作成したスペシャルマップを４つ掲載.

また、戦闘を有利に進めるための戦術解析を始め、

ミッションごとのセットアップ法を伝授、

序盤戦の戦闘方法をレクチャーするので、

あとはキミの卓越したセンスで、『ＦＭ２』を

攻略して欲しい。

戦術 TACTICS

複雑なマップやシステムを持つ「FM2」を
よりスムーズにプレイするためにも、
しっかりとした基本戦術を身に付けてほしい。
ここでは、特に知っておくべきである
5つの基本戦術をピックアップし、解説する。
確かな知識と強い信念を持って、戦いに臨んでほしい。

TACTICS 1 連続攻撃&完全包囲

APは攻撃や移動など、戦闘のすべてに関わる数値だけに、これを利用して敵を窮地に陥れることもできる。そこで、まずはAPを利用した基本戦術を考察してみよう。

APシステムの中でも、最も重要なのがAPが0になったときの回避不能状態だ。通常は反撃時でも自動的に行われる回避行動が、一切とれなくなってしまう。また、APが0ということは、移動不可、攻撃は格闘のみということでもある。

敵のAPを0にするには、まず連続して攻撃を仕掛けること。残り4APの敵なら、わずか2回の攻撃で回避不能状態になる。さらに敵に密着して取り囲むことでAPの回復が制限され、4方向を囲めば敵ターンに移っても、最大回復値から8APを奪うことができるのだ。逆に自軍ユニットのAPが不安な場合は、味方を周囲に配置することで敵による回復制限を相殺してくれる。

戦術の基本は、あまりユニットを広げないことである。そして、特に大型機動兵器などの強敵には、連続攻撃でAPを減らし、包囲することで動きを完全に封じ込めるという戦術が効を奏するだろう。







▲▶連続攻撃でAPが減少し、さらに包囲されることで回復もままならない敵は、己のターンになっても一切の行動がとれなくなる。強大な攻撃力を誇る大型機動兵器などに有効なのが、この連続攻撃&完全包囲戦術だ。

TACTICS 2 攻撃ヘリへの対処の仕方

戦場をパラパラと飛び回り、攻撃を仕掛けてくる攻撃ヘリは、本当に厄介なユニットだ。移動力が格段に広いだけでなく、対空攻撃の可能な武器でしか攻撃できない。

パイロットを育てていく上で、格闘専門にしようものなら、それは攻撃ヘリのいいエサである。必ず肩なり片手なりに、マシンガン等の銃器を装備させて欲しい。

以下にスタートから8つのバトルマップにおける攻撃ヘリの存在をまとめた。これらのミッションに入るときは、対空攻撃の可能な武器を必ず1つは装備するように。

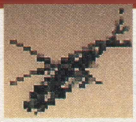
MISSION 1



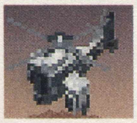
AAH45q ×2

ワンポイント
スタート直後のマップで、攻撃ヘリは2機。アッシュ、エイミア、グリフの装備しているマシンガンが有効な攻撃手段だ。

MISSION 4



OSH20q ×1



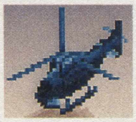
AAH45C ×2

ワンポイント
クーデター軍の首領ヴェンとの初遭遇。攻撃ヘリ3機が、クリア条件であるOCUのスリングヘリ3機を撃墜しに向かう。トマスら3人で食い止めながら、アッシュたちをスリングヘリまで急がせよう。落とそうと思えば落ちるので、落としてしまったほうが無難である。

MISSION 5



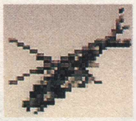
AHH45a35 ×4



OCH40 ×1



ACH90 ×3



OCH20C ×1

ワンポイント
リーザとサユリの捕虜強奪作戦。敵はヘリのみ9機（内1機は輸送ヘリ）。攻撃ヘリ8機は、近距離攻撃型、遠距離攻撃型にわけられる。近距離攻撃型には対空ミサイルで、遠距離攻撃型には接近してマシンガンでの攻撃が有効。味方のNPCユニットは当てにするな。

MISSION 6



AAH45b ×3

ワンポイント
ここで登場する正体不明の攻撃ヘリは敵ではない。彼らの戦い振りを見ると、改めて攻撃ヘリの怖さを思い知らされる。

MISSION 7



AAH45c ×3

ワンポイント
OCUの要人救出作戦。攻撃ヘリは3機で、味方の輸送ヘリを狙ってくる。早々に落としてしまわないとクリアは難しくなる。

MISSION 8



AAH45d ×2

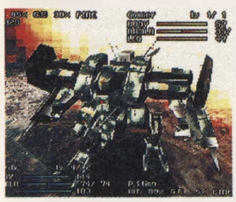
ワンポイント
攻撃ヘリは2機。しかし、ここではヘリよりも初の大型機動兵器のほうが怖い。ヘリは近寄ってきたら落とすというスタンスでいこう。

TACTICS 3 格闘戦のメリットとデメリット

格闘武器は近距離武器にイニシアチブをとられてしまうのが最も大きなデメリットである。先制攻撃スキルでも取得していない限り、近距離武器相手に攻撃を仕掛けるのは得策ではない。

格闘武器には、必ずボディかアームに命中、双方の地形効果無効、シールドの使用不可といったメリットがある。一発の攻撃力が高く、アームならば一撃で破壊することもできるので、HPに余裕のある戦闘開始直後の攻撃手段として有効に活用したい。

格闘武器の本領は、対車両系で発揮される。分厚い装甲を持つ戦車などには、弾丸より"殴り"の衝撃が有効なのだ。HPゲージが2つというのもポイント。



▲格闘戦では、攻撃がボディにヒットする確率が高い。



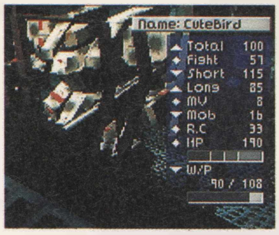
▲対車両には格闘武器が持ってこい。絶大な破壊力で葬り去る。

TACTICS 4 出力と移動力、装備武器の関係

移動力を決めるのは、レッグパーツではなく総出力と総重量の関係である。これはWAPの機動力そのものに関わってくる問題で、移動力と素早さの値を決定する重要な要素だ。

WAPは総出力値以上の重量を装備することはできない。これは、重量に負けて身動きがとれなくなるためだ。逆に軽ければ軽いほどエンジンにかかる負担は少なくなり、より敏捷な動作が可能となる。

機動力を重視するには、割と軽量の格闘武器が最適だ。近距離、遠距離に関しては、必要最低限の装備に止めておくのが好ましい。またエンジン出力を上げるバックパックを装備すれば、重い装備もカバーできる。





◀▼セットアップの時は画面の右に表示されている重量の変化をチェック。装備量はほどほどにしないと移動力がなくなるぞ

TACTICS 5 バックパックの変わった利用法

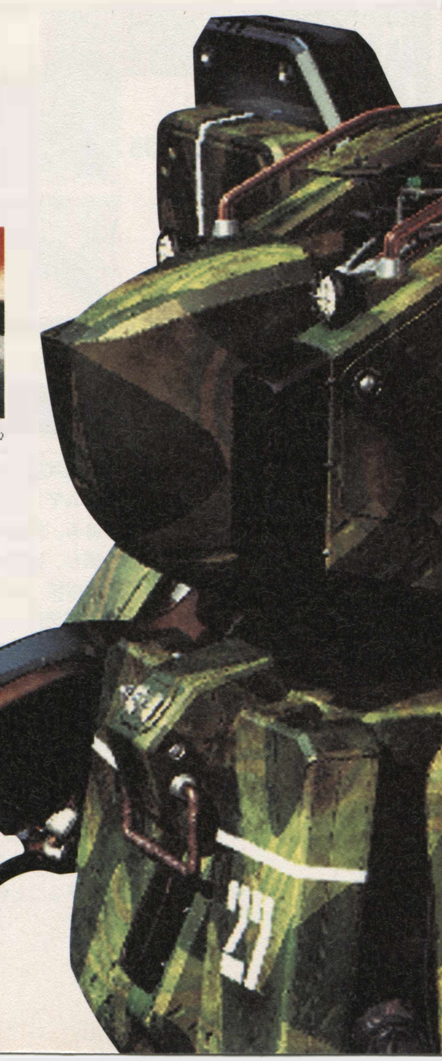
ここではバックパックの面白い使い方について紹介しよう。基本的にバックパックは弾丸のスペアやパーツの回復用アイテムを入れるために存在するもの。これは、前作の『フロントミッション』でも同じ概念。しかし『FM2』では、それ以外に、武器やシールドなどの武器＆防具も入れられるようになった。この利用法としては、例えば、両手に武器を装備しない格闘専門のヴァンツァーを作りたい場合、どうしても気になるのが飛行ユニットの存在。そういう場合は、バックパックにマシンガンをストックしておけば、飛行ユニットを気にせず、格闘専用機が作れるのだ。



▲予期せぬ飛行ユニットの攻撃も装備を変えれば安心だ。

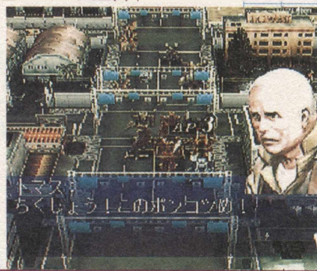


▲現在装備しているシールドと違う属性を持ったシールドを入れておくのもいいだろう。



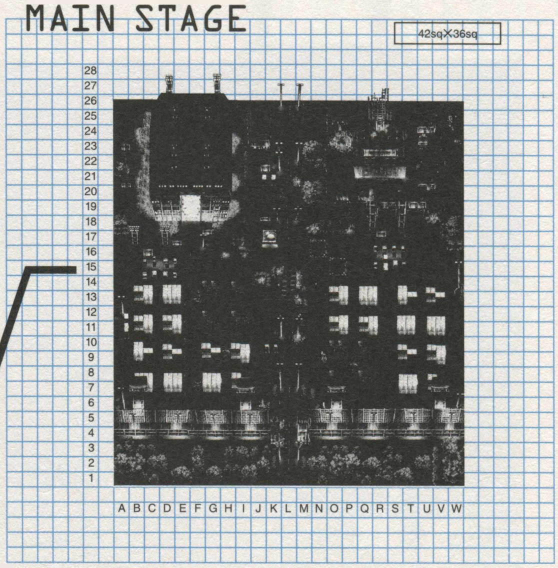
攻略 CONQUEST

全31ステージで構成されている「フロントミッション2」。
ここでは、そのうちの4ステージをマップを使い徹底攻略！
独自に作り上げた見やすいマップなので
自分なりのルートを模索することもできるぞ。
また、ミッション5からミッション8までに登場する、
闘技場や施設、町などの情報もダイジェストで紹介。



攻略ページの見方

MAIN STAGE



攻略ページには右のようなマップが掲載されています。マップ右上の42sq×36sqは実際のマップの大きさ。マップ端についている数字とアルファベットは、攻略ネームに登場する地点を表しています。

PLAYER DATA



左肩にブラヴァーM2を装備する以外は、基本的に装備を変える必要はない。

アッシュ・ファルーク

Total	Lv.2
Fight	Lv.1
Short	Lv.3
Long	Lv.2

ヴァンツァー ゼニスV

L.Hand	ジュアリーEX
R.Hand	M405A
L.Shoulder	装備なし
R.Shoulder	SP86−N
Backpack	装備なし

これは、ヴァンツァーが始めから装備している初期装備のリスト。基本的にミッション1以外は、この初期装備のままで戦闘を行っていきます。これらの細かいデータに関しては、P88から紹介している「Weapons Data」を参照して下さい。

これは、キャラクターの初期レベルを表しています。上から、トータル的な強さ、接近戦での強さ、近距離戦での強さ、遠距離戦での強さを表しています。このレベルを参考に、プレイヤーキャラの育て方を決めると、ムダなくゲームを楽しめます。

MISSION 1

リミアン駐留基地

アッシュたちを襲う反乱の波

アッシュたちを襲うクーデター軍の猛攻……つかの間の平和は終わりを告げた。

MAIN STAGE

42sq×36sq



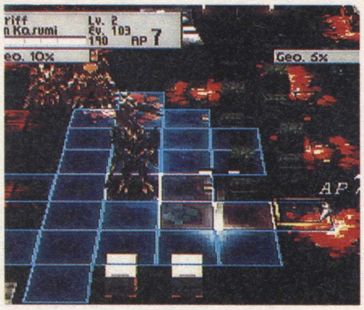
セットアップは近距離重視

まだまだ装備の充実していない序盤戦では、敵のタイプに合わせた“有効な攻撃手段”を持ち合わせていない。また、戦術の一端を担う遠距離攻撃は、プラヴァーM2しかない上に、弾丸を補充できないという大きなデメリットがある。そこで、オススメなのが、アッシュとジョイスに近距離専用の武器を装備させること。基本的に近距離専用の武器は、どんな相手にでも対応できる柔軟性の高い武器。特に、戦闘ヘリが2機登場するこのミッションでは、ジュアリーEX（マシンガン）の活躍が大いに期待できるだろう（P73の「TACTICS 2」を参照）。また、ジョイスに関しては、武器はもちろんのこと、ヴァンツァーに搭載されたコンピュータも、近距離用のセッティングにして置く（モード3）。

エイミアに関しては、接近戦重視のセットアップを行う。これは、もともとエイミアの基本能力値が、アッシュやジョイスに比べ、接近戦向きであるから。また、これはすべての接近戦に言えることだが、戦車や輸送車といった地上ユニットに対して絶大な効果が期待できる（P73の「TACTICS 3」を参照）。ヴァンツァーを搭載してきた輸送車（VT500）は、エイミアを使って倒すといいだろう。

VT500を逃がすな！！

42sq×36sqという広大なマップで戦うミッション1。ここでのポイントは、なるべく早くマップ中の「11−L」付近におもむき、VT500の脱出経路を断つことにある。それは、ある一定のターンが経過すると、VT500が基地からの撤退を始めるからだ。せっかくの獲物（経験値）を逃しては、のちのちの戦闘で苦労することは間違いない。しかも、VT500は武器を搭載していないので、ダメージを受ける心配はない。まずは、「14−G」付近にいる敵を撃破しつつ、「11−L」付近に味方ヴァンツァーを配置。ヴァンツァーで道をふさぐような壁を作り、VT500を基地外に逃がさないようにしよう。



▲VT500は正門の方へ逃げていく。正門とVT500の間にヴァンツァーで壁を作れば、撤退を妨げる。

PLAYER DATA




左肩にプラヴァーM2を装備する以外は、基本的に装備を変える必要はない。右腕のバズーカは2発しか撃てないので注意。

アッシュ=ファルーク

Total	Lv.2
Fight	Lv.1
Short	Lv.3
Long	Lv.2

ヴァンツァー ゼニスV

L. Hand	ジュアリーEX
R. Hand	M405A
L. Shoulder	装備なし
R. Shoulder	SP86−N
BackPack	装備なし




左肩が空いているからといって、SP06−Nを装備すると、力が1下がる。移動力を重視したい人は重い装備を避けよう。

ジョイス=S.ホイットフィールド

Total	Lv.2
Fight	Lv.1
Short	Lv.2
Long	Lv.3

ヴァンツァー ギザ4C

L. Hand	オーデンM2
R. Hand	ハードブロウ
L. Shoulder	装備なし
R. Shoulder	プラヴァーM2
BackPack	BT−T3A



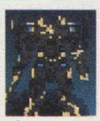

格闘戦（接近戦）が得意なエイミアは、左腕のグレンツェを外し、装備をハードロッドを装備しておくといいだろう。

エイミア=マッカラム

Total	Lv.2
Fight	Lv.2
Short	Lv.3
Long	Lv.1

ヴァンツァー ゼニスV

L. Hand	グレンツェ
R. Hand	ジュアリーEX
L. Shoulder	SP06−N
R. Shoulder	SP06−N
BackPack	装備なし

グリフは、ミッション2以降から戦線を離脱するので、無理して育てる必要はない。ちなみに、ミッション6から復活する。

グリフ=バーナム

Total	Lv.2
Fight	Lv.2
Short	Lv.3
Long	Lv.1

ヴァンツァー ゼニスV

L. Hand	グレンツェ
R. Hand	ハードロッド
L. Shoulder	SP06−N
R. Shoulder	SP06−N
BackPack	装備なし

MISSION 2

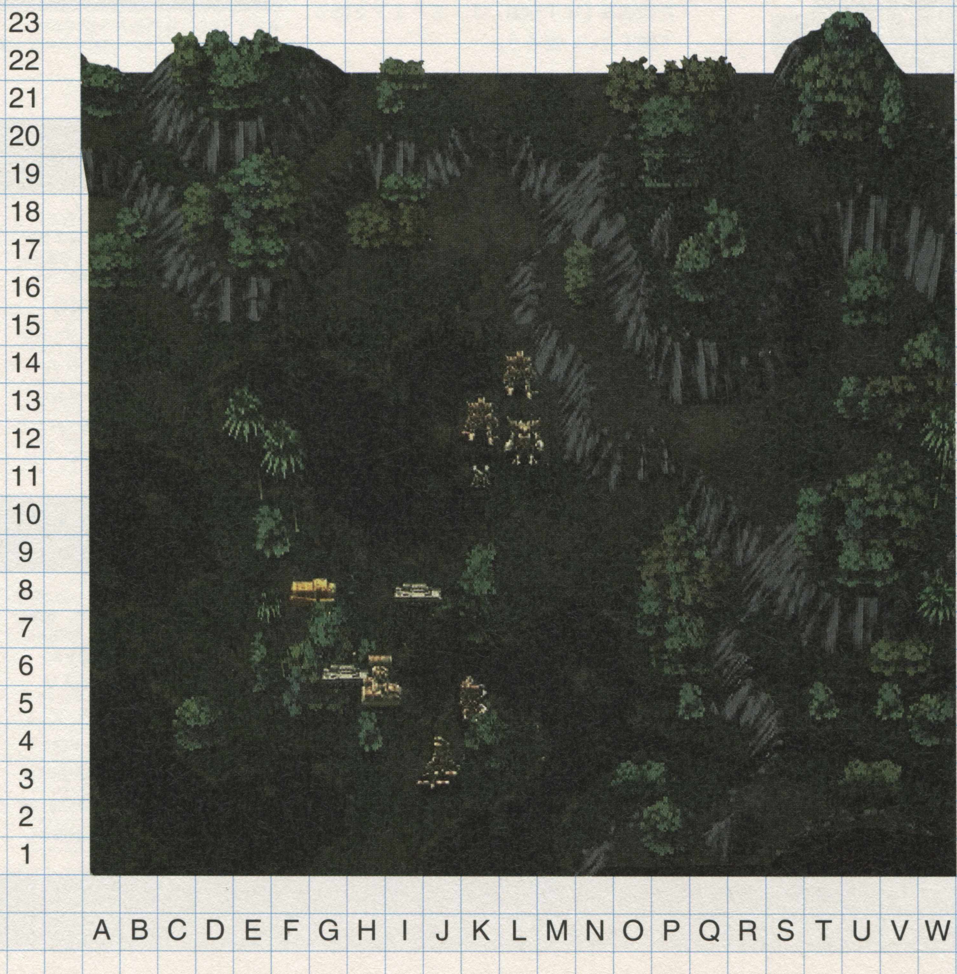
ラマンストン駐留基地付近

ちょっと奇妙な3人との出会い

基地を脱出したアッシュたちは、OCU陸防軍のトマスたちと出会う。しかしそこにも敵の一団が…。

MAIN STAGE

28sq×28sq

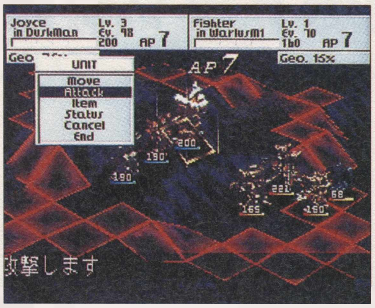


装備の多さが強さとは限らない

ミッション2に入る前に、パタリの森でヴァンツァーのセットアップが行える。新たに装備できる武器はまったくないが、唯一バックパックだけは装備することが可能だ。それ以外では、ミッション1にはなかった弾丸の予備が、アイテムストックに加わっている。普通なら、すぐさまバックパックを装備し、弾丸を詰め込みたいところだが、ここはキャラクターのレベルが上がるまで、バックパックを装備しないことをオススメする。なぜなら、バックパックや弾丸を装備することによって、移動力が1下がるおそれがあるからだ。ただでさえ、移動力が少ないこの局面で、1sq減ることはかなりの戦力ダウンにつながるだろう。



▲バズーカを装備している人は、移動力さえ下がらなければ、バックパックと弾丸を装備してもよいだろう。



▲待ちだからといって、ただ待ち続けるだけではいけない。チャンスが来たら、即攻めに転じるのだ。

無闇に突っ込まず、じっと耐える

味方ユニットが6なのに対し、敵側のユニットが10と、圧倒的に敵側の方が有利な立場にいる。この状況を打開するには、こちらからは無闇に突っ込まず、1体1体を確実に減らしていく戦法を取るしかない。ゲーム開始での注意点だが、1人だけ敵陣の中へ突っ込んでいるトマスを後ろに下げ、ロッキーたちと合流してから攻撃に転じる方が良いだろう。主な戦場は、「4−R」付近がベスト。アッシュたちは、「19−Q」辺りで布陣を引き、ロメロ隊を待ち受けよう。



NEW CHARACTER



接近戦が得意な機体。右手にはマシンガン，両肩にはSP06-Nを装備している。基本的に、格闘戦を得意とする。

トマス=ノーランド

Total	Lv.3
Fight	Lv.4
Short	Lv.2
Long	Lv.3

ヴァンツァー **ゼニスV**

L.Hand	ジュアリーEX
R.Hand	ハードロッド
L.Shoulder	SP86-N
R.Shoulder	SP86-N
BackPack	装備なし



トマスの部下らしく、やはりロッキーも格闘戦を得意とする。近距離もまあまあいけるが、遠距離が際だって低い。

ロッキー=アーミテジ

Total	Lv.2
Fight	Lv.3
Short	Lv.2
Long	Lv.1

ヴァンツァー **ゼニスV**

L.Hand	ジュアリーEX
R.Hand	ハードロッド
L.Shoulder	SP86-N
R.Shoulder	SP86-N
BackPack	装備なし



ジョイスと同じ機体で、遠距離攻撃を得意とする。しかし、それ以外の能力はかなり低め。遠距離戦専用にするのがベストか。

ロズウェル=タラーナ

Total	Lv.2
Fight	Lv.1
Short	Lv.1
Long	Lv.4

ヴァンツァー **ギザ4C**

L.Hand	ハードブロウ
R.Hand	ハードブロウ
L.Shoulder	ブラヴァーM2
R.Shoulder	レイジーホーン
BackPack	BT-T3A

MISSION 3

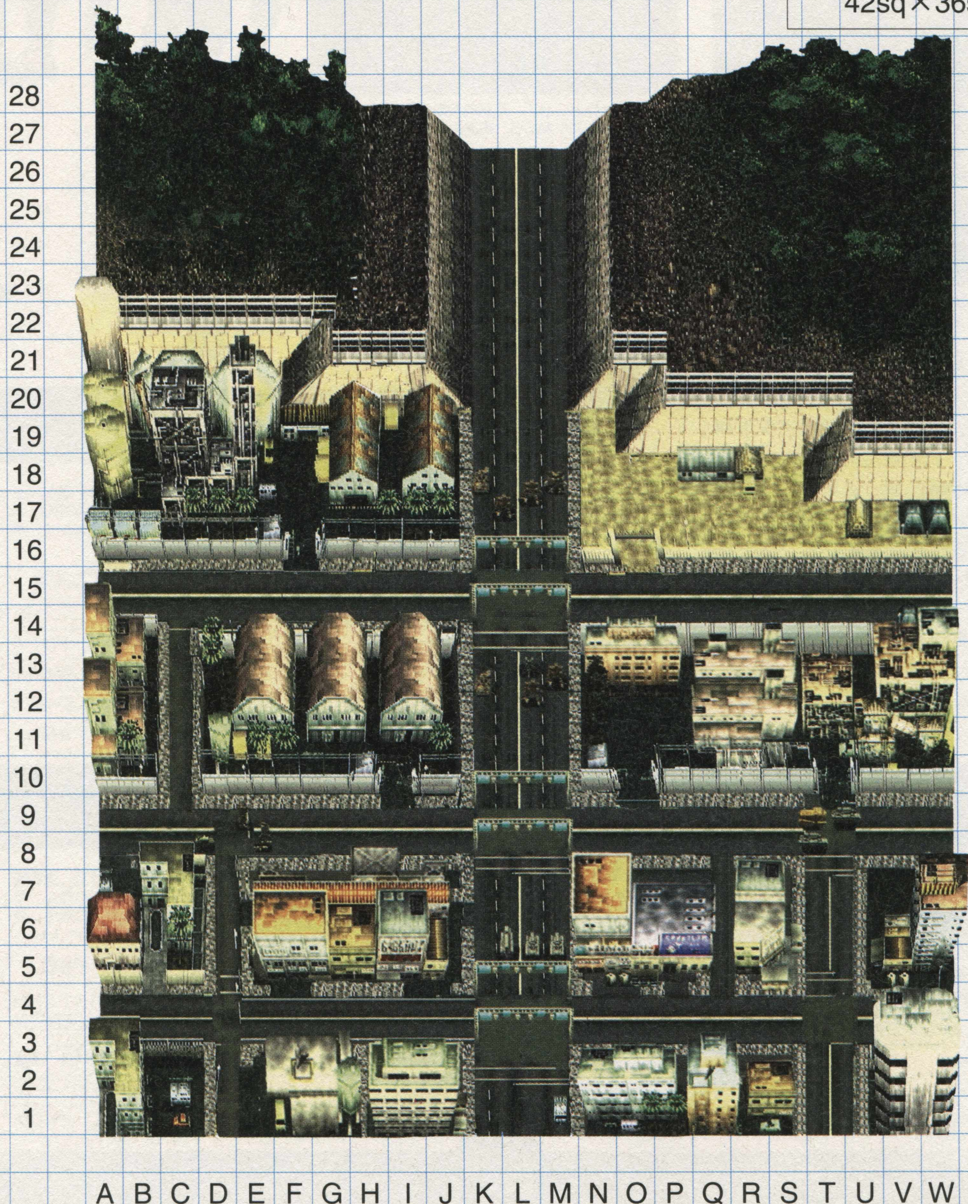
ダカダウンタウン

武器輸送トラック護衛作戦

トマスの紹介で武器商人サリバシュと知り合うアッシュたちは、意外な作戦に参加する。

MAIN STAGE

42sq×36sq



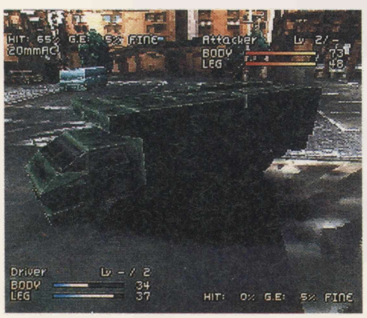
輸送トラックのルートを確保する

まず最初に、サリバシュの部下、エースたちに、トラックの護衛を依頼する（護衛をさせる方法は右下にある囲み記事を参照)。これがこのミッションをクリアするための大前提となる。

さて、ミッション３に登場する敵の数は、ヴァンツァー９、支援ポッド１、戦闘車両８――合計18体の敵が、大きく５つの部隊に分かれている。まずは、輸送トラックの一番近くにいる「９－Ｔ」付近の戦車部隊に攻撃を加えたいところだが、基本的にこの部隊を倒すために戦力を分ける必要はない。とにかく、「５－Ｌ」付近で待機している戦車部隊の撃滅を優先させよう。序盤戦での主な戦場が、「５－Ｌ」から「８－Ｌ」にかけての大通りとなるからだ。この付近に主力部隊を配置させておけば、自ずと敵はこの辺りに集まってくるはず。近づいて来た敵は、１機１機確実に減らしていくのが、このミッションでの大きなポイントだ。

次に重要なのが、「５－Ｄ」から「７－Ｄ」にかけての細い路地。輸送トラックは、この道を通り抜け、サリバシュの倉庫へ向かうわけだが、「８－Ｄ」付近にいる敵部隊との戦闘は絶対に避けられない。そこで、輸送トラックが「４－Ｌ」付近に近づいて来たら、主力部隊から２機のヴァンツァーをトラックの護衛に回し、「５－Ｄ」付近に待機させる。この細い路地でのポイントは、この２機のヴァンツァーとエースたちとの部隊とで、トラックが前に出ないように壁を作ること。もし、主力部隊で空きのヴァンツァーがあるなら、「７－Ｅ」付近にあるアーケード入り口から「７－Ｋ」に向かい、エースたちとの挟みうちをかけてもよい。

最後に……、輸送トラックが無事、倉庫にたどり着くと、アロルデシュ空軍による爆撃が開始される。この爆撃を喰らうと、ほぼ一撃でヴァンツァーが破壊されてしまうが、あらかじめ爆撃の場所が表示されているのでそんなに心配することはないだろう。



▲輸送トラックの運転手はかなりの腕前。しかし、相手がヴァンツァーだと、２回の攻撃でヤラれてしまう。

NEW CHARACTER




エース

サリバシュの施設護衛隊の隊長だけあり、その能力はなかなかのもの。特に近距離戦は、主要キャラ並みの活躍が期待できる。

Total	Lv.3
Fight	Lv.3
Short	Lv.4
Long	Lv.2

ヴァンツァー	ゼニスV
L.Hand	ジュアリーEX
R.Hand	グレンツェ
L.Shoulder	装備なし
R.Shoulder	SP06−N
BackPack	BT−T3A



エースの部下1

エースに比べると、かなり能力値が低い。特に接近戦に弱いのが難点。しかし、近距離での戦闘レベルはまあそれなりのもの。

Total	Lv.2
Fight	Lv.1
Short	Lv.3
Long	Lv.2

ヴァンツァー	ギザ4C
L.Hand	ジュアリーEX
R.Hand	オーデンM90
L.Shoulder	装備なし
R.Shoulder	SP06−N
BackPack	BT−T3A



エースの部下2

近距離戦が得意なキャラ。ちなみに、この部隊全員が装備しているバックパックの中にはリペア1が2つ装備されている。

Total	Lv.2
Fight	Lv.1
Short	Lv.3
Long	Lv.2

ヴァンツァー	ギザ4C
L.Hand	ジュアリーEX
R.Hand	オーデンM90
L.Shoulder	装備なし
R.Shoulder	SP06−N
BackPack	BT−T3A

サリバシュの館でエースを鍛える



サリバシュの館では、エースたち以下、６人の部下を地下の練習場で鍛えることができる。鍛え方は、実戦形式の模擬戦。基本的に、パーツ属性に対する有効な攻撃手段を教えてやればＯＫ。ちなみに、この模擬戦を４回ほど続けると、トラックの護衛ができるようになる。

MISSION 4

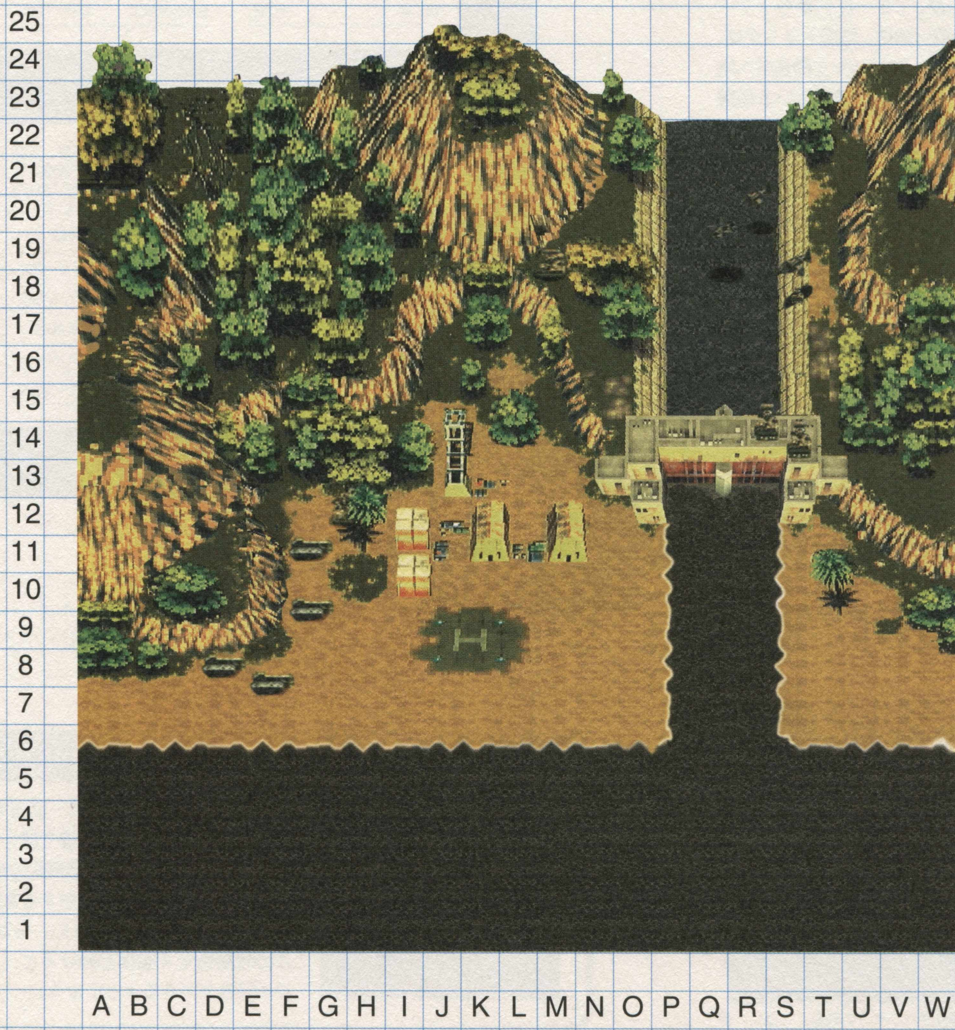
アロルデシュ海岸

アッシュ脱出！　そして別れ

国外への脱出を望むアッシュたちに、ヴェン率いる機動部隊が立ちはだかる。

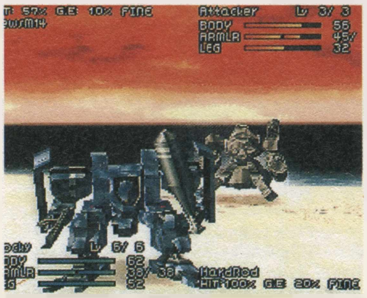
MAIN STAGE

30sq×30sq



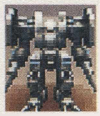
スリングヘリで脱出する

基本的にこのミッションは、アッシュたちの脱出が目的となる。かなり難しかったミッション3に比べ、難易度はかなり低い。ゲームが開始したら、まず、「3－N」付近を目指し、アッシュたちを移動させていく。すると、4ターン目でアッシュたちを回収するスリングヘリが登場。そのスリングヘリにアッシュたちが無事乗り込み、脱出できればクリアとなる。問題は、「20－R」付近で待機していたヴェン率いる飛行部隊が、スリングヘリ登場とともに行動を開始すること。トマスの部隊に対空用の武器を装備させておいてもいいが、アッシュの部隊も飛行ユニットへの対応策をセットアップ時点で考えておこう。



▲基本的にアッシュたちは脱出を目指せばＯＫ　しかし、その前にある程度敵を倒しておくのもいいだろう。

NEW CHARACTER

マシンガンやショットガンを装備しているだけあり、近距離戦はなかなかのもの。それ以外の能力も全体にまとまっている。

リラ・ラブラ

Total	Lv.2
Fight	Lv.2
Short	Lv.3
Long	Lv.2

ヴァンツァーゼニスV

L. Hand	ジュアリーＥＸ
R. Hand	オーデンM90
L. Shoulder	ＳＰ26－Ｎ
R. Shoulder	ＳＰ26－Ｎ
BackPack	装備なし

このミッションでの敗北条件

このミッションは、いくつかの敗北条件が用意されているので、ここでちょっとその内容について紹介していこう。

まず、一番の大前提は、アッシュ以下、ジョイス、エイミアのヴァンツァーが敵に撃墜されないこと。１人でもヤラれると、その時点でゲームオーバーになってしまう。経験値を稼ぎたいのは山々だが、あまり無理をしない方が得策だ。もう１つは、アッシュたちを回収しに来たスリングヘリが撃墜されること。前のところでもちょっと触れたが、スリングヘリ登場とともに、ヴェンたちの飛行部隊が移動を開始する。もちろんヴェンたちの目標はスリングヘリ。これを防ぐ手段としては、あらかじめヴェンたちの部隊に備え、「12－Ｎ」辺りにトマス以下、アッシュたちを配置させておくのもいいだろう。



▲このマップの敗北条件に全滅はない。なぜなら、アッシュたちの誰か１人がヤラれたら終わりだから。

クーデターの首謀者ヴェン登場

アロルデシュにクーデターを起こした張本人、ヴェン・マッカージェ。その彼が初めて登場するのが、このミッション４だ。いわゆるボスキャラとなるヴェンが乗る機体は、ＯＳＨ20ａ。武器として１５ミリ機関銃を装備している。

勘違いしやすいのが、ボスキャラと言えども“倒せないほどの強さではない”、ということ。周りにいる2機のＡ AH45ｃよりは多少手こずるかもしれないが、倒せるものなら、経験値を稼ぐためにもぜひ撃墜してみよう。ヴェンさえ倒せば、脱出もそれなりに楽になるだろう。



MISSION 5

MISSION 4をクリアすると、物語は一度アッシュたちから離れ、リーザとサユリの情報部コンビが主人公となる。新たな舞台は6月15日午後2時30分、アッシュたちが逃れてから3日を経たリミアン駐留基地だ。2人はある調査のためにこの基地を訪れたが、輸送されるOCUの捕虜の姿を確認して一計を案じ、奇襲を仕掛けることを決意。リミアン基地を離れたアロルデシュ軍を、陸防・海防両軍からの応援のもと、首都の南で待ち受ける形となる。敵は捕虜を乗せた輸送ヘリと、その護衛部隊である戦闘ヘリの一個中隊。数の上ではOCU軍の不利は否めない。リーザとサユリの独断による、捕虜救出作戦が今、始まる！



▲ここからしばらく、物語はリーザとサユリを中心に流れていく。

情報部員による捕虜救出作戦

新たに登場した2人の主人公、リーザとサユリの奇襲策



▲即断即決で革命軍を襲撃することを決めた2人は、すかさず付近のOCU軍との連携を図った。かくして、OCUでは極めて稀な、陸防・海防連合軍が誕生することになる。

MISSION 6

数の不利をはねのけ、辛くも捕虜の救出に成功した2人は、捕虜救出人数の最高記録という勲功と共にOCUの捕虜救出作戦部隊本部に向かう。その後、さらなる情報収集の必要性を感じた2人は、捕虜救出部隊と別行動することを決意。サユリの知人を頼って、ドゥカンディの街に移動した。ドゥカンディには酒場や闘技場で情報が集まるほか、闘技場で戦闘することもできる。資金やアイテムを稼ぐのにもってこいだ。5人抜きしてチャンピオンに挑戦すれば、有力な情報も入手できる。その後は捕虜収容所に向かい、再び救出作戦だ。



▲闘技場では普通に聞き込みすることもできるが、サユリの知人の情報屋はここのチャンピオン。5人勝ち抜かなければ最有力情報は入手できない。

救出部隊を離れ単独行動へ

捕虜救出よりも優先される有力情報入手のため、各地を巡る



▶裏の人間が集まる酒場や闘技場は、情報集めにはうってつけの基本ポイント。各人の話はもらさず聞いておきたい。



▲有力情報を掴む1つの効果的な方法は、捕虜から話を聞くことだ。救出部隊を離れても、[illegible]出を狙う。

MISSION 7

立て続けに捕虜の救出に成功するも、肝心の情報集めは難航。とりあえず捕虜を移送するため、捕虜収容所からドゥカンディ、捕虜救出作戦司令部へ舞台は移っていく。そしてそこで、あまりにも強引な首都襲撃作戦が立案されていることを知った。表面上、情報部から捕虜救出作戦部隊に派遣されているリーザとサユリは、いかに無謀と思えようとも、この首都要人救出作戦に参加しないわけにはいかない。作戦内容に疑問を抱きながらも、一行は革命軍の大軍が待つ首都ダカへ向かう…。



◀彼女たちの本来の目的である情報集めは思うような成果が上がらない。再び各地を転々としながら情報を集めることに。

首都襲撃作戦発動

革命軍の本拠地、首都ダカにおいて、敵主力部隊との激突



▲司令部に戻ったリーザたちを待っていたのは、ホードマン大佐の立案による、首都の大規模な襲撃作戦だった。

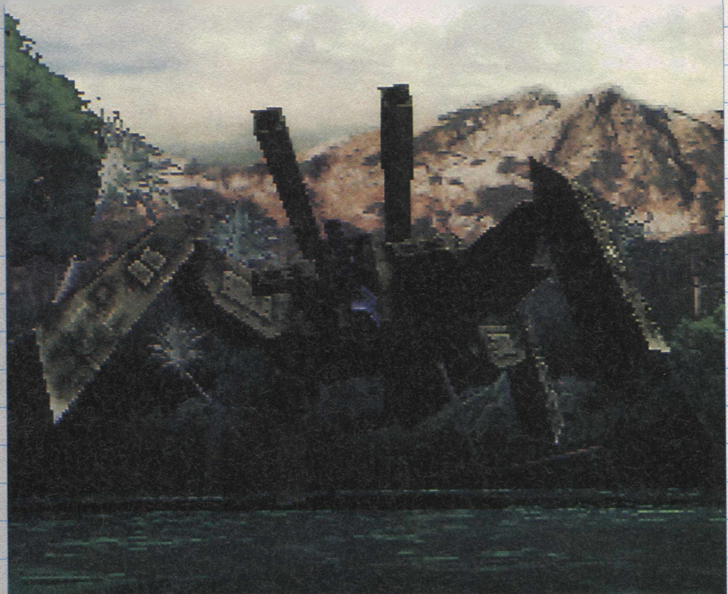


▲リーザが懸念したように、首都ダカを守るクーデター軍の主力部隊は質・量ともにOCU軍を圧倒。絶望的な状況下で、作戦は開始される。

MISSION 8

首都での攻防は、意外な援軍の登場もあり、かろうじてOCU軍の捕虜奪還という結果に終わった。充分な戦果を得たOCUの捕虜救出部隊は、退却用のVTOL輸送機の待つ首都郊外の森へ移動する。

しかし、革命軍の追撃は迅速を極めた。OCU軍が輸送機に乗り込む直前に、周囲は完全に包囲されてしまう。自分たちが乗ったら輸送機ごと撃墜されると判断したリーザは、地上に残って敵を食い止める決意を固めた。敵の総数は自軍の約2倍、またもや最悪の状況下で死線に身を投じる。



▲リーザたちは身を呈して輸送機を逃がすが、敵の総数は自軍の倍。加えて敵部隊には、センダー社の大型機動兵器ティルデシa、通称「四つ脚の悪魔」の姿があった。一行の脳裏を不安がよぎる…。



▲輸送機で戦線離脱するよりも早く、革命軍の追撃の手が捕虜を連れ出すOCU軍を捉える！

輸送機を無事に逃がすため…

革命軍有数の精鋭部隊の包囲網を破れ

Column

戦士たちの性格のシンボル

部隊とマーク

　このページの下に集めたのは、ＯＣＵ軍の部隊マークだ。一目見てわかるように、動物や兵器などをシンボル化して、部隊の個性を光らせている。部隊の性質を表現しているのはもちろんだが、性格やこだわりが見て取れるようで面白い。それでは参考までに、部隊マークといったら世界一有名なアメリカ海軍の部隊マーク（スコードロン・インシニア）、そして部隊名を併せて紹介してみよう。

　代表的なのは、やはり精悍なイメージが買われてか動物モノだ。狼がモチーフのウルフパック（狼の群）、猪のレッド・リッパーズ（赤い切り裂き魔）、豹のフリーランサーズ、鷲のスクリーミング・イーグルス（叫び立てる荒鷲）、隼のファイティング・ファルコンズなどなど、枚挙にいとまがない。ちなみにレッド・リッパーズのシンボルである猪のイラストは、ゴードン（ジンの銘柄）のシンボルそのまんま。この程度の模倣ならまあシャレで済みそうだが、強烈なのがトムキャッターズ（雄猫の意だが、スラングで化け猫）。なんとシンボルマークは、爆弾を運ぶフェリックス・ザ・キャットなのだ（笑）。強烈なセンスといえば、アードヴァーグスもすごい。アードヴァーグ、すなわちツチブタ（アリ食い）ときたもんだ。絵柄も妙に可愛い。なんと言うか、生死をかける愛機にこのセンス、さすがアメリカ人だ（なにがだ）。

　他には、ガイコツや悪魔、騎士や武器をモチーフにしたデザインが多い。ユニークなものでは、ブリキのロボットや星座なんてのもある。部隊マークはいわば部隊の顔だが、インパクト重視で攻める部隊があるあたり、陽気なアメリカ人はひと味違う。

　さて、ではＯＣＵ軍の部隊マークはどうだろうか。ふんふん、鷲だのミサイルだの、なかなか雰囲気出てるものが多そうだ。ちなみに我らが主人公、アッシュの部隊は…カワウソ!?　ついでに隣の部隊はシーライオン、トドだって。なんだい、ＯＣＵ軍もわかってるじゃないか。



リミアン駐留基地

兵種によって外郭線が区別されており、すっきり見やすいデザインだ。ちなみに「マディー～」は[illegible]らけのカワウソ」の意。

海防軍

機動大隊
（ヴァンツァー/支援車両）



[illegible]海部
第41上陸機動大隊
「マディーオッターズ」



[illegible]海部
第13上陸機動大隊
「シーライオンズ」



[illegible]海部
第19上陸機動大隊
「シージョーカーズ」

戦闘支援航空団
（VTOL攻撃機/電子戦闘機）



[illegible]海[illegible]航空団
「イーグルハンターズ」



[illegible]海部[illegible]団
「スパイスォーズ」

ディーアン駐留基地

陸防軍と比較すると、部隊ナンバーと攻撃種類でまとめた、やや味気ないデザインだ。もっとも、その分部隊判別は格段にしやすい。

空防軍





空防軍空爆部第９戦闘爆撃航空団
「ブラックドッグナイツ」



空防軍空爆部第32戦闘爆撃航空団
「リゾートウィングス」

chapter.05

Weapons Data

パーツの組み替えによって、
自分自身のオリジナルヴァンツァーを
造り出せる『フロントミッション2』。
ここではヴァンツァー製作に役立つ、
パーツや武器、シールドなどのデータを公開!!
また、後半のページでは、
バトルスキルやオーナースキルなどといった
パイロットのセットアップに欠かせない、
スキル（特殊技能）についても紹介する

パーツ

PARTS

BODYとARM、脚部といった3つのパーツからなる
局地戦専用人型機動ヴァンツァー。
3つのパーツを自由自在に組み合わせることにより、
自分専用のヴァンツァーを作成することが可能だ。
ここでは、ミッション8までに登場する全75種類のパーツを
開発メーカーごとに紹介！！
セットアップに役立つ、細かいデータも掲載する。

ガスト503B(Gust503B)　メーカー：ディアブルアビオニクス

装備箇所	BODY	ARM	LEG
最大HP	54	33	45
装甲値	18	14	16
重量	17	15	12
出力	92	0	0
Rコスト	14	2	3
移動	0	0	0
価格	116	57	53
固定装備	なし	17mmマシンガン	なし

カーム400S(Calm400s)　メーカー：ディアブルアビオニクス

装備箇所	BODY	ARM	LEG
最大HP	72	44	61
装甲値	17	14	15
重量	24	8	16
出力	108	0	0
Rコスト	21	4	5
移動	0	0	0
価格	141	49	70
固定装備	なし	ハードブロウ(2)	なし

フロストM37(FrostM37)　メーカー：ディアブルアビオニクス

装備箇所	BODY	ARM	LEG
最大HP	67	41	57
装甲値	22	18	20
重量	25	9	18
出力	109	0	0
Rコスト	21	4	5
移動	0	0	0
価格	144	50	71
固定装備	なし	ハードブロウ(2)	なし

カーム420V(Calm420V)　メーカー：ディアブルアビオニクス

装備箇所	BODY	ARM	LEG
最大HP	110	68	94
装甲値	23	19	20
重量	39	13	27
出力	166	0	0
Rコスト	62	18	24
移動	0	0	0
価格	592	215	297
固定装備	なし	ハードブロウ(5)	なし

フロストM40(FrostM40)　メーカー：ディアブルアビオニクス

装備箇所	BODY	ARM	LEG
最大HP	103	64	88
装甲値	30	24	26
重量	42	14	29
出力	166	0	0
Rコスト	64	18	24
移動	0	0	0
価格	603	219	303
固定装備	なし	ハードブロウ(5)	なし

ウォーラスM1(WarlusM1)　メーカー：レオノーラエンタープライズ

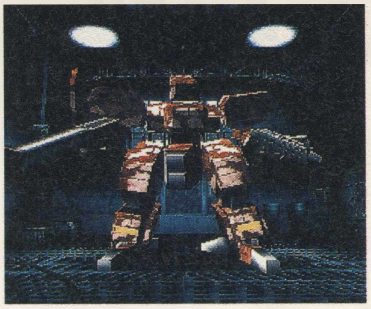
装備箇所	BODY	ARM	LEG
最大HP	52	32	44
装甲値	23	18	20
重量	19	7	13
出力	92	0	0
Rコスト	17	3	4
移動	0	0	0
価格	122	43	59
固定装備	なし	ハードブロウ(1)	なし

ギザ4C(Giza4C)　メーカー：レオノーラエンタープライズ

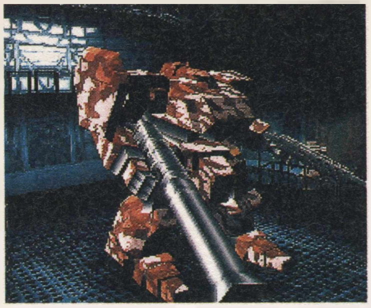
装備箇所	BODY	ARM	LEG
最大HP	65	40	55
装甲値	20	16	18
重量	23	8	16
出力	107	0	0
Rコスト	20	4	5
移動	0	0	0
価格	132	46	65
固定装備	なし	ハードブロウ(2)	なし

カーフィルM1(KafirM1)　メーカー：レオノーラエンタープライズ

装備箇所	BODY	ARM	LEG
最大HP	88	54	74
装甲値	25	20	23
重量	33	11	23
出力	145	0	0
Rコスト	46	12	17
移動	0	0	0
価格	408	145	203
固定装備	なし	ハードブロウ④	なし



カーム420V ▲400Sの寿命延長型として2093年から生産される。しかし、近年はより能力の高いヴァンツァーが登場しつつある。



フロストM40 ▲装甲に改良を加えて、軽量化を図り、従来の汎用人型にありがちな機動力の低さを押さえた高性能機体である。



ギャランフ1 ▲センター社の得意とする多脚型の重量級ヴァンツァー。30ミリ速射機銃を3門装備する。シンプルなデザインが特徴。

ウォーラスM2(WarlusM2) メーカー：レオノーラエンタープライス

装備箇所	BODY	ARM	LEG
最大HP	97	59	81
装甲値	21	17	20
重量	34	11	24
出力	146	0	0
Rコスト	48	12	18
移動	0	0	0
価格	437	155	217
固定装備	なし	ハードブロウ4	なし

ギャランフ1(Galumph1) メーカー：センター

装備箇所	BODY	ARM	LEG
最大HP	95	59	81
装甲値	34	28	30
重量	43	29	28
出力	167	0	0
Rコスト	67	19	25
移動	0	0	0
価格	675	268	340
固定装備	クレムス40	タロンM9	なし

ギザ4G(Giza4G) メーカー：レオノーラエンタープライズ

装備箇所	BODY	ARM	LEG
最大HP	100	62	85
装甲値	27	22	24
重量	38	13	26
出力	164	0	0
Rコスト	60	17	23
移動	0	0	0
価格	553	201	278
固定装備	なし	ハードブロウ5	なし

ゾラC5(ZoraC5) メーカー：トロー

装備箇所	BODY	ARM	LEG
最大HP	78	48	66
装甲値	24	20	22
重量	31	10	21
出力	125	0	0
Rコスト	34	8	12
移動	0	0	0
価格	290	104	145
固定装備	なし	ハードブロウ3	なし

スタブライン(Stabline) メーカー：センター

装備箇所	BODY	ARM	LEG
最大HP	57	35	47
装甲値	20	15	18
重量	23	16	14
出力	94	0	0
Rコスト	18	3	4
移動	0	0	1
価格	132	60	55
固定装備	29mmマシンガン	FL-120	なし

タトウC(TatouC) メーカー：トロー

装備箇所	BODY	ARM	LEG
最大HP	72	45	61
装甲値	28	23	25
重量	29	14	19
出力	125	0	0
Rコスト	33	8	11
移動	0	0	1
価格	295	116	141
固定装備	なし	ボルトタスク	なし

トールドッグ1(TallDog1) メーカー：センター

装備箇所	BODY	ARM	LEG
最大HP	91	56	76
装甲値	28	22	25
重量	40	24	26
出力	148	0	0
Rコスト	54	14	20
移動	0	0	0
価格	490	190	243
固定装備	100式改機銃	80mmRK	なし

タトウD(TatouD) メーカー：トロー

装備箇所	BODY	ARM	LEG
最大HP	84	51	70
装甲値	32	25	29
重量	34	25	23
出力	147	0	0
Rコスト	47	12	17
移動	0	0	1
価格	453	177	214
固定装備	なし	ディアタスク	なし

パーツ
PARTS

バジェM13(VajieM13)

装備箇所	BODY	ARM	LEG
最大HP	74	46	63
装甲値	22	18	20
重量	25	8	17
出力	122	0	0
Rコスト	26	6	9
移動	0	0	0
価格	279	100	140
固定装備	なし	ハードブロウ3	なし

バジェM25(VajieM25)

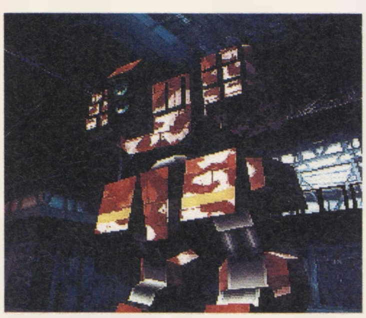
装備箇所	BODY	ARM	LEG
最大HP	86	53	73
装甲値	25	20	23
重量	30	10	21
出力	144	0	0
Rコスト	37	10	14
移動	0	0	0
価格	428	152	213
固定装備	なし	ハードブロウ4	なし

ツェーダーT2(ZederT2) メーカー：シュネッケ

装備箇所	BODY	ARM	LEG
最大HP	61	37	51
装甲値	15	12	14
重量	20	16	13
出力	93	0	0
Rコスト	18	3	4
移動	0	0	0
価格	118	59	57
固定装備	なし	44mmエドヴァ	なし

ジービュT4(ZebuT4)

装備箇所	BODY	ARM	LEG
最大HP	76	47	64
装甲値	22	18	20
重量	28	9	19
出力	123	0	0
Rコスト	32	8	11
移動	0	0	0
価格	266	95	133
固定装備	なし	ハードブロウ③	なし



99式甲 月弓

◀2099年に投入された。汎用性は高くないが、後方支援機としての性能を買われ、OCU日本で多数が配備されている。

ロブスト1A(Robust1A) メーカー：バレストロ

装備箇所	BODY	ARM	LEG
最大HP	55	34	46
装甲値	18	14	16
重量	19	7	13
出力	92	0	0
Rコスト	17	3	4
移動	0	0	0
価格	110	39	53
固定装備	なし	ハードブロウ1	なし

オバディア(Obadiah)

装備箇所	BODY	ARM	LEG
最大HP	64	39	54
装甲値	20	16	18
重量	21	18	14
出力	106	0	0
Rコスト	16	3	4
移動	0	0	0
価格	139	62	65
固定装備	なし	M926BZ	なし

99式甲 月弓(Type99A) メーカー：イグチ

装備箇所	BODY	ARM	LEG
最大HP	98	61	83
装甲値	26	22	24
重量	34	30	23
出力	163	0	0
Rコスト	48	14	18
移動	0	0	0
価格	581	253	277
固定装備	なし	99式甲R	なし

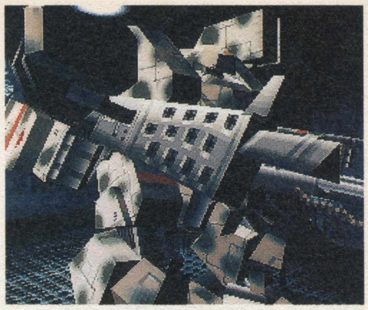
ゼニスV(ZenithV)

装備箇所	BODY	ARM	LEG
最大HP	62	38	52
装甲値	25	20	23
重量	23	8	16
出力	108	0	0
Rコスト	20	4	5
移動	0	0	0
価格	147	51	72
固定装備	なし	ハードブロウ2	なし

ビガーM1(VigorM1) メーカー：ファイアバレー

装備箇所	BODY	ARM	LEG
最大HP	84	52	70
装甲値	19	15	17
重量	29	20	21
出力	126	0	0
Rコスト	35	8	12
移動	0	0	1
価格	285	122	128
固定装備	なし	60mm砲	なし

武器 WEAPON



戦況によってさまざまな武器を使い分けていく『フロントミッション2』。
戦闘ヘリの多いマップでは対空用のミサイル、
戦車といった装甲の厚い兵器には接近戦専用の武器など、
[illegible]のタイプによって、めまぐるしく武装を変えていく必要があるのだ。
ここでは、9社+ノーブランドが開発した70種類の武器を紹介。
もちろんここで紹介している武器は、このゲームにとってほんの1部でしかない。

シュネッケ

武器名	タイプ	装備箇所	攻撃力	攻撃回数	装弾数	命中率	射程距離	効果範囲	重量	価格
ピュースM14 PewsM14	マシンガン	SLDW	13	5	9	75	1	0	12	78
ウォーマー Warmer	火炎放射器	GRIP	17	4	9	73	1	0	12	69
ウォーマーF1 WarmerF1	火炎放射器	GRIP	23	4	9	73	1	0	16	142
ヴィルト Wild	ミサイル	SLDW	26	2	2	86	4～5	0	16	55
ゴルディアス Goldius	ミサイル	SLDW	60	1	2	82	4～5	0	21	109
プレスニードル P.Needle	ナックル	GRIP	19	1	0	5	1	0	10	20
ボーンバスター B.Buster	ナックル	GRIP	25	1	0	5	1	0	14	58
ホットニードル H.Needle	ナックル	GRIP	29	1	0	5	1	0	16	76
ロッダー Rodder	ロッド	GRIP	19	1	0	5	1	0	10	18
ハードロッド HardRod	ロッド	GRIP	22	1	0	5	1	0	10	21
ハートクラブ HurtClub	ロッド	GRIP	25	1	0	5	1	0	12	39
マッドアイアン Madiron	ロッド	GRIP	33	1	0	5	1	0	16	79

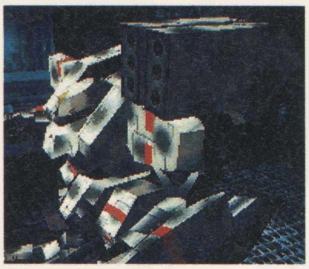
ディアブルアビオニクス

武器名	タイプ	装備箇所	攻撃力	攻撃回数	装弾数	命中率	射程距離	効果範囲	重量	価格
ミーンズSG MeansSG	ショットガン	GRIP	6	8	9	70	1	0	10	31
プラヴァーM2 PloverM2	ミサイル	SLDW	38	1	2	85	4～5	0	14	29
ゴスホーク GosHawk	ロケット	SLDW	12	6	2	63	2～4	0	16	92
M405A M405A	バズーカ	GRIP	45	1	3	60	1～2	0	13	36
ラパースM2 RapaceM2	対空ミサイル	SLDW	19	2	2	85	4～5	0	12	50
プラヴァーS PloverS	対空ミサイル	SLDW	22	2	2	85	4～5	0	14	58
プラヴァーS2 PloverS2	対空ミサイル	SLDW	31	2	2	85	4～5	0	18	177
ラパースM3 RapaceM3	対空ミサイル	SLDW	35	2	2	85	4～5	0	21	238
スカイゴス SkyGos	対空ロケット	SLDW	8	6	2	65	2～4	0	12	41
ホークアウル HawkOwl	対空ロケット	SLDW	10	6	2	65	2～4	0	14	47
スカイゴス2 SkyGos2	対空ロケット	SLDW	14	6	2	65	2～4	0	18	139
アイアンランプ IronLump	ナックル	GRIP	17	1	0	5	1	0	10	16

ヴィンスジャパン

武器名	タイプ	装備箇所	攻撃力	攻撃回数	装弾数	命中率	射程距離	効果範囲	重量	価格
スキュア Skua	グレネード	SLDW	21	1	2	70	2～3	1	11	16
スキュアG SkuaG	グレネード	SLDW	33	1	2	70	2～3	1	17	51
イービス Ibis	ミサイル	SLDW	14	3	3	88	4～5	0	12	23
ドンキー Donkey	ロケット	SLDW	18	3	1	65	2～4	0	14	47
スナイプ Snipe	ロケット	SLDW	16	6	2	68	2～4	0	21	190
マッドキャップ Madcap	バズーカ	GRIP	38	1	3	60	1～2	0	11	30
Mカイユ1 MCaille1	対空ミサイル	SLDW	26	2	2	85	4～5	0	16	116
スカイスナイプ SkySnipe	対空ロケット	SLDW	12	6	2	65	2～4	0	16	92

WEAPON 武器



スカイマイナA

◀パペール社が開発した対空ロケット。性能は中の下くらい。この他にパペール社は、対空ロケットを2つ開発している。

トロー

武器名	タイプ	装備箇所	攻撃力	攻撃回数	装弾数	命中率	射程距離	効果範囲	重量	価格
カリヨン　Carillon	マシンガン	GRIP	16	5	9	75	1	0	14	114
グレンツェ　Grenze	ライフル	GRIP	41	1	9	80	1	0	10	37
ユーラ　Jura	ライフル	GRIP	56	1	9	80	1	0	14	112
ビュジェ　Budget	ショットガン	GRIP	11	8	9	70	1	0	16	142
グマス76mm　Gemas 76	キャノン	GRIP	19	3	3	68	1～2	0	13	40
グマス92mm　Gemas 92	キャノン	GRIP	26	3	3	68	1～2	0	17	120
サヴォリ　Savory	キャノン	SLDW	30	3	3	68	1～2	0	19	160
ジュヴェ　Jouvet	バズーカ	GRIP	62	1	3	60	1～2	0	17	109

ジェイドメタル＝ライマン

武器名	タイプ	装備箇所	攻撃力	攻撃回数	装弾数	命中率	射程距離	効果範囲	重量	価格
ウィニー　Winnie	ライフル	GRIP	64	1	9	80	1	0	16	149
ホットリバー　HotRiver	火炎放射器	GRIP	12	4	9	73	1	0	10	30
ホットリバー30　H River 30	火炎放射器	GRIP	15	4	9	73	1	0	10	35
ホットリバー40　H River 40	火炎放射器	GRIP	20	4	9	73	1	0	14	105
ブラスタ86mm　Brasta 86	キャノン	SLDW	22	3	3	68	1～2	0	14	78
パウンド　H Pound	ロッド	GRIP	29	1	0	5	1	0	14	60

レオノーラエンタープライズ

武器名	タイプ	装備箇所	攻撃力	攻撃回数	装弾数	命中率	射程距離	効果範囲	重量	価格
ジュアリーEX　JuriEX	マシンガン	GRIP	12	5	9	75	1	0	10	39
バルバリ　Baruban	マシンガン	GRIP	15	6	9	75	1	0	16	152
シンリブラ　SinLibra	ショットガン	GRIP	10	8	9	70	1	0	14	100
レイジーホーン　RacyHorn	グレネード	SLDW	24	1	2	70	2～3	1	13	18
レイルホーン　ReilHorn	グレネード	SLDW	37	1	2	70	2～3	1	19	68
ダブルネイル　W Neil	ナックル	GRIP	22	1	0	5	1	0	12	38

パペール

武器名	タイプ	装備箇所	攻撃力	攻撃回数	装弾数	命中率	射程距離	効果範囲	重量	価格
カイセリン　Kaiserin	ライフル	GRIP	34	1	9	80	1	0	10	31
オーデンM90　AudenM90	ショットガン	GRIP	7	8	9	70	1	0	10	36
レーグルス　Regulus	ロケット	SLDW	10	8	2	65	2～4	0	18	139
グリーリー　Greery	バズーカ	GRIP	52	1	3	60	1～2	0	14	72
スカイマイナA　SkyMynaA	対空ロケット	SLDW	16	6	2	65	2～4	0	21	190

(ノーブランド)

武器名	タイプ	装備箇所	攻撃力	攻撃回数	装弾数	命中率	射程距離	効果範囲	重量	価格
ハードブロウ1　HardBlow	パンチ	GRIP	21	1	0	70	1	0	10	12
ハードブロウ2　HardBlow	パンチ	GRIP	25	1	0	70	1	0	10	14
ハードブロウ3　HardBlow	パンチ	GRIP	29	1	0	70	1	0	12	27
ハードブロウ4　HardBlow	パンチ	GRIP	34	1	0	70	1	0	14	40
ハードブロウ5　HardBlow	パンチ	GRIP	38	1	0	70	1	0	16	52

イグチ

武器名	タイプ	装備箇所	攻撃力	攻撃回数	装弾数	命中率	射程距離	効果範囲	重量	価格
ヒガ9式散弾銃　HigaT9SG	ショットガン	GRIP	8	8	9	70	1	0	12	70
アードラー　Adler	ミサイル	SLDW	31	2	2	86	4～5	0	18	82
イーグレット　Eaglet	ロケット	SLDW	12	4	2	66	2～4	0	12	41
ケアード　Caiard	バズーカ	GRIP	71	1	3	60	1～2	0	19	146

ファイアバレー

武器名	タイプ	装備箇所	攻撃力	攻撃回数	装弾数	命中率	射程距離	効果範囲	重量	価格
コングレス　Congress	マシンガン	GRIP	12	4	9	75	1	0	10	34
ラストワード　LastWord	ライフル	GRIP	47	1	9	80	1	0	12	73
GL200M3　GL200M3	グレネード	SLDW	28	1	2	70	2～3	1	14	34
ダムピアス　D.Pierce	キャノン	SLDW	16	3	3	68	1～2	0	11	35

シールド SHIELD

汎用人型兵器であるヴァンツァーが唯一の防御手段シールド。
膨大な数を誇るパーツや武器などと比べると、
その数自体は大したことないが、
ＡＲＭやＢＯＤＹを守る要としてかなり重宝することだろう。
ちなみに下の表組で紹介している“ステージ”という項目は、
そのシールドが初めて登場するミッションを表している。

SP06−N			
装甲属性：ノーマル			
メーカー名：ヴィンスジャパン			
装甲値	8	重量	6
サイズ	50	価格	28
出現値	25	ステージ	1

SP26−N			
装甲属性：耐貫通			
メーカー名：ヴィンスジャパン			
装甲値	8	重量	6
サイズ	50	価格	28
出現値	25	ステージ	1

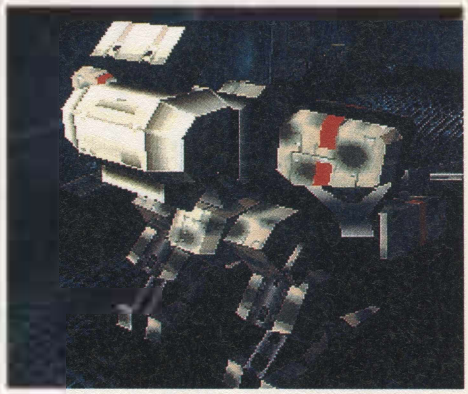
SP46−N			
装甲属性：耐火			
メーカー名：ヴィンスジャパン			
装甲値	8	重量	6
サイズ	50	価格	28
出現値	25	ステージ	1

SP86−N			
装甲属性：耐衝撃			
メーカー名：ヴィンスジャパン			
装甲値	8	重量	6
サイズ	50	価格	28
出現値	25	ステージ	1

SN−46Z			
装甲属性：ノーマル			
メーカー名：シュネッケ			
装甲値	10	重量	6
サイズ	50	価格	32
出現値	25	ステージ	3

[illegible]式増加装甲（Type198S）			
装甲属性：耐貫通			
メーカー名：イグチ			
装甲値	11	重量	7
サイズ	50	価格	63
出現値	25	ステージ	5

VS04−N			
装甲属性：ノーマル			
メーカー名：トロー			
装甲値	13	重量	8
サイズ	50	価格	93
出現値	25	ステージ	7



バックパック BACKPACK

ヴァンツァーの装備する武器には弾丸制限がある。
特に遠距離専用の武器は、弾数も少なく、
何度も使用することはできない。
そこで必要となってくるのが、
弾丸の予備をストックできるバックパック。
強力な武器ほど、このバックパックの存在が重要となる。
また、バックパックは、
回復用のアイテム類もストックできる。

BP−T3A			
メーカー名：イグチ			
アイテム数	3	重量	5
出力	0	価格	22
最大射程	3	ステージ	1

AG−10[illegible]A			
メーカー名：ジェイドメタル＝ライマン			
アイテム数	0	重量	9
出力	18	価格	58
最大射程	0	ステージ	1

BP−T2A			
メーカー名：レオノーラエンタープライズ			
アイテム数	2	重量	7
出力	0	価格	59
最大射程	4	ステージ	3

AG−450A			
メーカー名：シュネッケ			
アイテム数	0	重量	11
出力	21	価格	132
最大射程	0	ステージ	3

BP−T1A			
メーカー名：ヴィンスジャパン			
アイテム数	1	重量	8
出力	0	価格	100
最大射程	5	ステージ	5

AG−[illegible]A			
メーカー名：レオノーラエンタープライズ			
アイテム数	0	重量	12
出力	24	価格	207
最大射程	0	ステージ	5

BP−T4A			
メーカー名：ジェイドメタル＝ライマン			
アイテム数	4	重量	8
出力	0	価格	149
最大射程	3	ステージ	7

AG−10[illegible]B			
メーカー名：ジェイドメタル＝ライマン			
アイテム数	0	重量	13
出力	27	価格	292
最大射程	0	ステージ	7

スキル SKILL



スキルは、パイロットが取得できるバトルスキル&オーナースキルと、
コンピュータが取得できるCOMスキルがある。
バトルスキルは、単純に戦闘中に発生する特殊攻撃。
オーナースキルとCOMスキルは、戦闘をサポートするもの。
これらのスキルは、戦闘を有利に展開するための必須要素。
有効に活用するためにも、必ず覚えておこう。

Battle Skill

バトルスキル：レベル1

名称	系統	適用攻撃	内容	レベルアップによる変化
クリティカル	パワー	すべて	攻撃力が上がる	攻撃力上昇比率アップ
レッグファースト	スペシャル	近距離	1発目は必ず敵ユニットのレッグに命中／命中すると敵は30%の確率でパニック状態に	パニック化確率アップ
ベストポジション	パワー	すべて	攻撃時の残りAPを倍として計算し、命中率を上げる	?
フェイント	スピード	格闘／近距離	複数のバトルスキルを装備している場合に発動すると攻撃した後に次のスキルにつながる確率が上がる	?
スピード	スピード	近距離	発射弾数が1発増える（ライフルでは不可）	?
スイッチ	スピード	近距離	両腕に同種の近距離武器を装備した状態で攻撃時に発動するともう片腕の武器でも攻撃をおこなう	?
テラーショット	スペシャル	近距離	命中すると30%の確率で敵ユニットがテラー状態に陥る	テラー化確率アップ
ヒートブロー	スペシャル	格闘	従来「衝撃」属性のみを持つ格闘攻撃に「炎熱」の属性が加わる	発動率アップ
スティングブロー	スペシャル	格闘	従来「衝撃」属性のみを持つ格闘攻撃が「貫通」の属性に変わる	発動率アップ
ファースト	フィールド	すべて	先制攻撃権を得る	発動率アップ
ヒット&アウェイ	スピード	格闘／近距離	自分の攻撃終了後に戦闘が強制終了される	発動率アップ
レベルダメージ	パワー	格闘	自軍ユニットの格闘レベル×10のダメージを与える	発動率アップ
サイドアタック	パワー	近距離	戦闘中の敵回避率を下げ、自分の攻撃力を上げる	?
リーサルショット	スピード	近距離／遠距離	単発武器（※）のみに適用／攻撃が命中したパーツを破壊	発動率アップ
イモータル	フィールド	すべて	パーツのHPがゼロになっても、その戦闘終了までは破壊されない	発動率アップ
ホールドアタック	フィールド	すべて	敵に先制攻撃権を譲る代わりに自分の攻撃力を上げる	攻撃力アップ
ファインドアウト	フィールド	すべて	敵の攻撃の最初の1発は絶対に回避する	?
ディサームアーマー	パワー	遠距離	敵の装甲値を半分にする	?
スタンパンチ	スペシャル	格闘	敵が30%の確率でスタン状態に陥る	スタン化確率アップ
ボディファースト	スペシャル	近距離	1発目は必ず敵ユニットのボディに命中	発動率アップ

（※）＝単発武器とはライフル、バズーカ、パンチ、ロッド、ナックル、ミサイルのことです。



Honor Skill

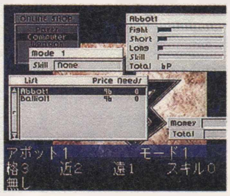
オーナースキル

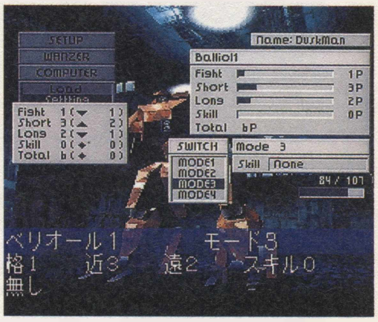


名称	対象	効果
z．o．c（ゾック）	敵	このオーナースキルを装備したユニットの周辺のマスに入った敵ユニットは、前後左右1マスしか移動できなくなる（周辺のマスから抜ければ復活する）
モラル	味方	周辺のマスに入った味方ユニットの戦闘中の回避率、命中率、バトルスキル発動率を上げる
スキルアップ	味方	周辺のマスに入った味方ユニットのバトルスキル発動率を上げる（モラルよりも数値的に大きい）
スキルダウン	敵	周辺のマスに入った敵ユニットのバトルスキル発動率を下げる
リフレッシュ	味方	周辺のマスに入った味方ユニットのパニック／テラーを回復させる（ターン開始時）
ディフェンス	味方	周辺のマスに入った味方ユニットの回避率を上げる（モラルよりも数値的に大きい）
ディープストライク	味方	周辺のマスに入った味方ユニットの命中率を上げる（モラルよりも数値的に大きい）
ヘルプ	味方	周辺の味方ユニットへの攻撃は、このオーナースキルを装備したユニットへの攻撃になる（身代わり）
スチール	敵	降伏している敵（降伏勧告参照）から、パーツ以外のアイテムをランダムでひとつ奪う（奪ったアイテムは倉庫へ）
[illegible]	敵	周辺のマスにいるHPが減少した敵ユニットに対して降伏勧告をおこなう（降伏状態に陥った敵ユニットは何もできなくなる）

Com Skill
COMスキル

名称	対象	効果	搭載COM名
MOVE PLUS	自分	移動力がプラス1	アボットほか
SDP SYSTEM	自分	10ダメージ以下のダメージは０として計算	グアナコ
DMP SYSTEM	自分	100ダメージ以上のダメージは100として計算	イスマス
SHOCK ABSORB	自分	戦闘中にスタン状態に陥ることはない	エセルほか
SATELLITE	敵	敵の地形効果を０％にする	ジンゴウほか
AUTO REPAIR	自分	開始フェイズに自分のパーツの中で最もＨＰの少ないパーツのＨＰを最大ＨＰの５％回復	デリカート
AUTO SIGHT(SHORT)	自分	近距離攻撃時の消費ＡＰが半分になる	モーティブ
LEARNING SYSTEM	自分	戦闘で取得した経験値が２倍になる	クードゥー





アイテム
ITEM

バックパックを装備して初めて使用できるアイテム。
そのほとんどが、武器の弾丸となっているが、
フィールド上で使えるスモークや地雷、
破壊されたパーツを修理するリバースなど、
それなりに利用価値は高い。
ここでは、ゲーム中に登場するほとんどのアイテムを紹介。

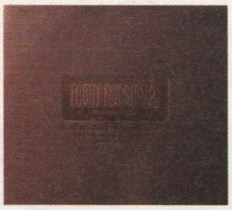
アイテム名	重量	効果範囲	価格	効果
リペア１ Repair1	1	0	10	パーツＨＰを最大ＨＰの50％回復（ＨＰ０のパーツには効果がない）
リペア２ Repair2	2	0	50	パーツＨＰを最大ＨＰの75％回復（ＨＰ０のパーツには効果がない）
リペア３ Repair3	4	0	100	パーツＨＰを最大値まで回復（ＨＰ０のパーツには効果がない）
リバース１ Rebirth1	2	0	80	パーツＨＰを最大ＨＰの25％回復（ＨＰ０のパーツも修理することが可能）
リバース２ Rebirth2	6	0	150	パーツＨＰを最大値まで回復（ＨＰ０のパーツも修理することが可能）
マシンガン弾倉 Spare MG	1	0	10	マシンガンに弾丸を補充する
ライフル弾倉 Spare RF	1	0	10	ライフルに弾丸を補充する
ショットガン弾倉 Spare SG	1	0	10	ショットガンに弾丸を補充する
グレネード弾倉 Spare GR	2	0	10	グレネードに弾丸を補充する
火炎放射器タンク Spare FR	2	0	10	火炎放射器に燃料を補充する
ミサイル弾 Spare MI	3	0	10	ミサイルに弾丸を補充する
ロケット弾 Spare RT	3	0	10	ロケットに弾丸を補充する
キャノン弾倉 Spare CA	2	0	10	キャノンに弾丸を補充する
バズーカ弾倉 Spare BZ	2	0	10	バズーカに弾丸を補充する
パンチ Spare PC	0	0	10	
対空ミサイル弾 Spare AM	3	0	10	対空ミサイルに弾丸を補充する
対空ロケット弾 Spare AR	3	0	10	対空ロケットに弾丸を補充する
ナックル Spare KN	0	0	10	
ロッド Spare RD	0	0	10	
地雷 Mine	2	0	10	ユニットの脚部パーツを破壊する（脚のないユニットには無効）
チャフ Chafu	1	10	10	ミサイル攻撃に対して地形効果30％アップ
スモーク Smoke	1	10	10	ミサイル以外の攻撃に対して地形効果30％アップ

DigiCube Player's Collections



フロントミッション セカンド
完全攻略本(仮称)
ゲーム中では描ききれなかったシナリオの
微妙な綾、国家や組織の関係、社会背景、
人間模様、ヴァンツアーの設定など、
突っ込めるだけ突っ込んだ一冊、
いち早くオーナースキルを身につけられるぞ!
この一冊で、2回、3回目のプレイも完ぺき!
価格未定
10月下旬発売予定

CD



フロントミッション セカンド
オリジナル・サウンドトラック
生産限定スペシャルメタルジャケット
しかもデジパック仕様
サウンドプロデュースは前作「フロントミッション」も
担当した松枝賀子。友情、愛、裏切り、そして陰謀。
壮大で感動的なゲームに相応しい、ドラマティックな
サウンドは、リスナーの耳を捉えて離さないことだろう。
SSCX10011 価格:1,942円(税別)
好評発売中



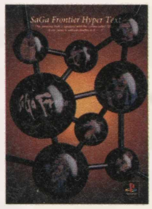
ロマンシング サ・ガ 大全集
ロマンシング サ・ガ1〜3のシナリオ、
世界観、キャラクター紹介を中心に、
それぞれの物語を時系列で追って、
わかりやすく解説した、ロマサガの集大成。
歴史を知るための一冊。
本体価格:3,000円(税別)
好評発売中



ファイナルファンタジー 大全集
上巻[ワールドガイド]
シナリオ、世界観、キャラクター紹介など
ファイナルファンタジーの
世界を徹底解説。
本体価格:2,718円(税別)
好評発売中



ファイナルファンタジー 大全集
下巻[タイトルガイド]
(プレイステーション対応CD-ROM付き)
ファイナルファンタジーI〜VIを
時系列的に追って、
それぞれの物語を分かりやすく編集。
本体価格:3,000円(税別)
好評発売中



サガ フロンティア
ハイパーテキスト
7人の主人公にそれぞれのストーリーが、
ハイパーテキスト状態の情報と完璧にリンク。
ラスボスまでを完全攻略できる!
これさえあれば、サガフロは極めたも同然だ!
本体価格:1,400円(税別)
好評発売中



ブシドーブレード 攻略本
鳴鏡奥伝(ポスター付き、裏面は全技表)
対戦の心構えから技術論、キャラクターの背後に
流れるストーリーまで完全攻略。
本体価格:1,500円(税別)
好評発売中



ストリートファイターEX plus α ガイドブック
(特典:メモリーカード用特製ステッカー)
基本コマンドから実践攻略を、
ステップアップ形式で解説。見やすさ抜群の
コマンド解説も充実。
この一冊で友達に差をつけよう。
本体価格:800円(税別)
好評発売中



ファイナルファンタジータクティクス
キャラクターカードブック VOL.1
カード30枚+ミニブック
表にはキャラクターとジョブ、
裏にはアイテムと解説を収録。
本体価格:1,000円(税別)
好評発売中



ファイナルファンタジータクティクス
キャラクターカードブック VOL.2
キャラクターカード42枚+占い用カード13枚+ミニブック
VOL.2では、キャラクターおよび
ジョブカード以外に、今回はゲーム中に登場する
ゾディアックストーンのカードが付いて、
相性占いなどができる!
本体価格:1,200円(税別)
好評発売中

Comming Soon

FAINAL FANTASY VII リユニオン・トラックス
SSCX 10012 価格 1,942円(税別) 10月22日発売
*生産限定ホログラムジャケット
*封入特典/FAINAL FANTASY VII INTERNATIONAL 特製ステッカー
*ライナーノーツ/特別対談:植松伸夫×渋谷陽一(音楽評論家)
発売元/株式会社デジキューブ 販売元/株式会社SME・インターメディア

FAINAL FANTASY VII INTERNATIONAL ポストカード&シールブック(仮称)
10月下旬発売予定 価格未定

FAINAL FANTASY VII INTERNATIONAL/メモリアルブック(仮称)
10月下旬発売予定 価格未定

◎ガイドブック、カードブック、フロントミッション セカンド攻略本は全国の書店またはデジキューブのあるコンビニエンスストアでお求め下さい。
◎ブシドーブレード攻略本、大全集は全国書店でお求め下さい。◎CDは全国レコード店でお求め下さい。
◎一部、お取り扱いしていない店舗もございますので、ご了承下さい。◎表示価格は全て税別です。

フロントミッション セカンド ガイドブック

STAFF

Editor
中村寛文
垣貫真和

Editorial Staff
青木基至
松本智春
佐藤治男
柴田 格

Art Director + Designer
中村由紀子 from Wool Stone Craft

Designer
原 雄一

Map Illustration
スタジオ MAGIC

Supervisor
株式会社スクウェア
羽入田 新

発行：1997年9月25日 初版

発行人：鈴木 尚
編集人：横田洋文

発行所：株式会社デジキューブ
東京都渋谷区恵比寿1-20-18 三富ビル新館
TEL 03-3444-5765 FAX 03-3444-5940

印刷：凸版印刷株式会社

SQ

DigiCube
株式会社デジキューブ 定価（本体800円＋税）

ISBN4-925075-13-6
C0076 ¥800E
9784925075138
1920076008009

SQUARESOFT

DigiCube
株式会社デジキューブ 定価(本体800円+税)

GUIDE BOOK SERIES
フロントミッション セカンド ガイドブック "FRONT MISSION 2" Guide Book
DigiCube

FRONT MISSION 2
Guide Book CONTENTS

Cover Graphics
Visual Produce: Masakazu Kakinuki (DigiCube)
Art Direction: Tadashi Shimada (Banana Studio)
Design: Tadashi Shimada, Norie Kadokura (Banana Studio)
Photography: Hiroshi Shibaizumi, Shouji Otake (Hand Made)
Hair & Make-up: Miki Konno (Earth Word)
Model: Isha Wade
Model Co-ordination: K&M Promotion
Text: Dynamite Inoue

——— What are you gazing at ?

フロントミッション セカンド ガイドブック

STAFF

Editor
中村寛文
垣貫真和

Editorial Staff
青木基至
松本智春
佐藤治男
柴田 格

Art Director + Designer
中村由紀子 from Wool Stone Craft

Designer
原 雄一

Map Illustration
スタジオ MAGIC

Supervisor
株式会社スクウェア
羽入田 新

発行：1997年9月25日 初版

発行人：鈴木 尚
編集人：横田洋文

発行所：株式会社デジキューブ
東京都渋谷区恵比寿1-20-18 三富ビル新館
TEL 03-3444-5765 FAX 03-3444-5940

印刷：凸版印刷株式会社

DigiCube

GUIDE BOOK SERIES